POKÉMON DONJON MYSTÈRE
Le guide de survie indispensable

NINTENDO DS™

LE MAGAZINE OFFICIEL

Numéro 13 Septembre/Octobre 2008

Leçons de cuisine
Tous à table !

PLUS DE **40** JEUX TESTÉS
Final Fantasy IV
Dragon Quest IV
Star Wars : Le Pouvoir de la Force
Phoenix Wright : Ace Attorney 3
Lost in Blue 3...

METTEZ DU PIQUANT DANS VOTRE DS

Sonic Chronicles
La Confrérie des Ténèbres
L'initiation parfaite au jeu de rôle

Future MEDIA WITH PASSION
T 02602 - 13 - F: 7,00 € - RD

Final Fantasy Tactics A2

32 PAGES d'aide de jeu

1 2 3
4 5 6
7 8 9
10

Si vous avez **réussi à compter jusque là, vous pouvez jouer avec nous.**

Au pays du 10™
+Un conte de fées décimal+

Sortie le 26 septembre 2008

3+

NINTENDO DS

© 2007 2008 Nintendo / ame. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo

NINTENDO DS LE MAGAZINE OFFICIEL

N° 13 Septembre/Octobre 2008

Edité par Future France SAS au capital de 1 218 475 €
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 LEVALLOIS-PERRET
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39

Présidente directrice générale : Saghi Zaimi
Directrice générale finance et administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaimi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier - jobs@futurenet.fr
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaimi
Directeur de magazine : Vincent Alexandre

Prix au numéro : 7 €

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Filipe Canelas
Première secrétaire de rédaction : Dorothée Coelho
Chef de studio : Franck Moccozet
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier
Ont collaboré à ce numéro :
Aurélie Andrey (SR), Nicolas Buchet de Neuilly (maquettiste), Clémence, Deckard, Fylodindon, Janis, Jumesy, Rocio Martinez Carranza (SR), Mica, Oliv, Stonehenge.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
jerome.adam@futurenet.fr
Directeur commercial publicité pôle Jeux : Vincent Saulnier vincent.saulnier@futurenet.fr
Directrice de la publicité : Sidonie Collet
sidonie.collet@futurenet.fr
Directeur de clientèle : Alban Chassagne
alban.chassagne@futurenet.fr
Directeur de clientèle : Willy Weingartner
willy.weingartner@futurenet.fr
Directeur de clientèle : Antoine Richard
antoine.richard@futurenet.fr
Responsable trafic : Maguy Edouard
maguy.edouard@futurenet.fr
Assistante trafic : Régine Nguyen
regine.nguyen@futurenet.fr

FABRICATION
Chargée de fabrication : Sophie Danet

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Anne-Sophie Joulin

Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige S.p.A, siège social : San Mauro Torinese
Imprimé en Italie, Printed in Italy

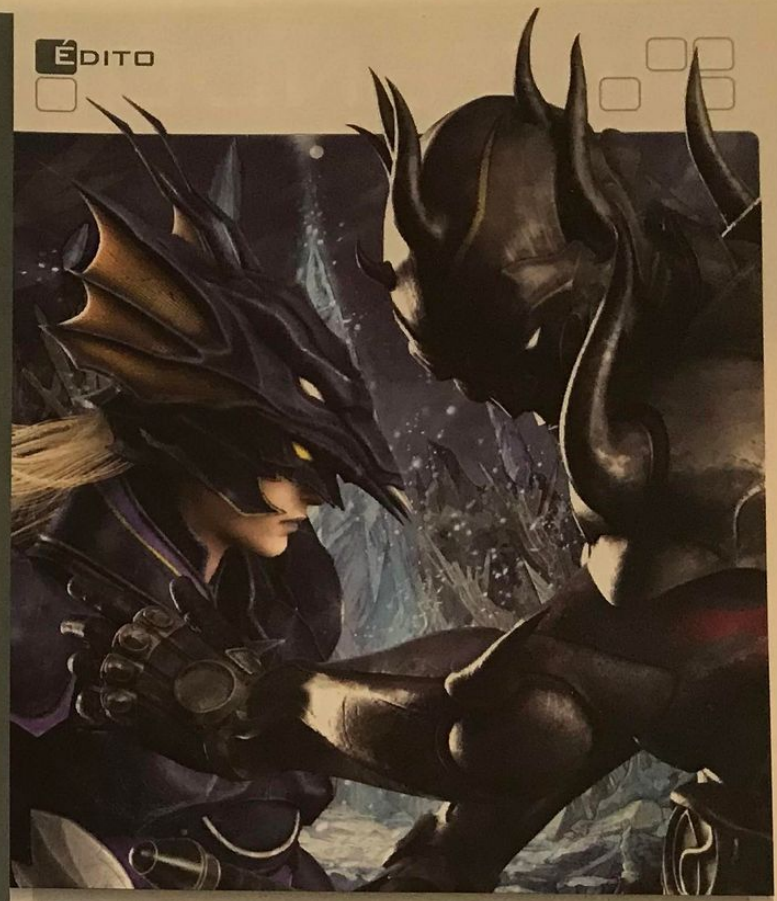
Dépôt légal : à parution

ISSN : 1772-9297

Copyright Future France 2008.
Tous droits de reproductions réservés.
Nintendo DS, Le Magazine Officiel, est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *Nintendo DS, Le Magazine Officiel*, est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *Nintendo DS, Le Magazine Officiel*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro comporte, pour la totalité des exemplaires, un supplément rédactionnel de 28 pages *Pokémon Donjon Mystère, le guide de survie indispensable*, qui ne peut être vendu séparément.

Future MEDIA WITH PASSION



Retour vers le futur !

La Nintendo DS fait figure de DeLorean du jeu de rôle. Avec elle, on revisite avec plaisir les années 80-90, période durant laquelle la NES et la Super Nintendo dominaient et où les jeux de rôle abondaient. Et si à l'époque, ces derniers n'étaient accessibles qu'aux seuls habitués de l'import disposant d'un minimum de connaissances en japonais ou en anglais ; vingt ans après, ils sont pour la première fois localisés en français et enfin à la portée de tous. Avec le rythme soutenu des sorties des jeux de rôle en Europe (merci Square Enix !), on a de quoi tenir toute l'année : à peine un jeu achevé, on peut aussitôt en enchaîner un autre, la difficulté étant de décider lequel choisir ! Même si beaucoup d'entre eux ont bénéficié d'une refonte visuelle complète, on se rend vite compte que leurs scénarios restent intemporels et fonctionnent encore actuellement. C'est notamment le cas de *Chrono Trigger*, l'un des cinq jeux de rôle emblématiques de la Super Nintendo que l'on (re)découvrira en début d'année prochaine dans une version à peine remaniée. Solution de facilité diront certains, respect de l'œuvre originale rétorqueront les autres. Quoi qu'il en soit, c'est le parfait exemple d'un jeu qui va fédérer les joueurs d'hier et d'aujourd'hui.

Filipe Canelas

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

SOMMAIRE

20 Sonic Chronicles : La Confrérie des Ténèbres

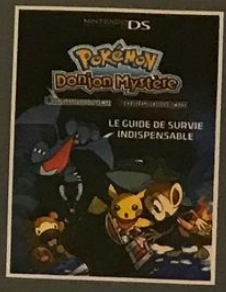
32 Dragon Quest : L'Épopée des Élus

40 Final Fantasy IV

OFFERT DANS CE NUMÉRO :

Le guide de survie
Pokémon Donjon Mystère

Numéro 13
Septembre/Octobre 2008



14 Castlevania : Order of Ecclesia

06 Monster Lab

CE MOIS-CI

ACTUS

Castlevania : Order of Ecclesia 14
Chrono Trigger 8
GTA : Chinatown Wars 12
KORG DS-10 12
Monster Lab 6
Moto Racer DS 12
Pokémon Ranger : Nuit sur Almia 8
Prince of Persia 12
Professeur Layton et l'Étrange Village 12
Spectrobes : Les Portes de la Galaxie 16
TrackMania DS 10
Trauma Center 2 12

TESTS

Astérix : Drôles d'exercices 53
Au Pays du 10 74
Bangai-O Spirits 58
Carnival : Fête Foraine 53
City Life DS 50
Code Lyoko : X.A.N.A. Destruction Finale 63
Commando : Steel Disaster 47
Dementium : L'Asile 38
DessinoQuiz 26
Dinosaur King 28
Dragon Quest : L'Épopée des Élus 32
Final Fantasy IV 40
High School Musical 2 : Un Été sur Scène ! 79
Insecticide 44
Jackass : The Game 60
Kung Fu Panda : Le jeu 76
L'Incroyable Hulk 77
La Momie : La Tombe de l'Empereur Dragon 67
Léa Passion Patinage Léa Passion Star de la Pop 78
Leçons de cuisine : Qu'allons-nous manger aujourd'hui ? 68
Les Sims 2 : Mes petits compagnons 56
Lifesigns : À cœur ouvert 52
Lost in Blue 3 64
Ma Pause Yoga 73
Mary King's Riding School 79
Metal Slug 7 48
Midnight Play! Pack 72
Mr. Slime Jr. 54
Mr. Physics 66
Mystery Mansion 45
Petit Futé : Travel & Play 73
Phoenix Wright : Ace Attorney Trials and Tribulations 62
Red Bull BC One 60
Rune Factory : A Fantasy Harvest Moon 36
Sid Meier's Civilization Revolution 30
Sonic Chronicles : La Confrérie des Ténèbres 20
Star Wars : Le Pouvoir de la Force 46
Starz 67
Stratego Next Edition 63
Top Spin 3 24
Voyage au Centre de la Terre 45
Wall-E 77

AIDE DE JEU

Final Fantasy Tactics A2 : Grimoire of the Rift 82

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

ACTUS

MONSTER LAB

La monstrueuse parade

POUR CAUSE DE RETRAITE, SAVANT FOU CHERCHE SUCCESSEUR. AMOUR DU BRICOLAGE, IMAGINATION DÉBORDANTE ET DOSE DE FOLIE NÉCESSAIRE. POSTE À POURVOIR BIENTÔT.

Si le docteur Frankenstein a jadis ouvert la voie, votre tour viendra prochainement de reprendre son flambeau. Car avec *Monster Lab*, votre génie créatif ne sera plus bridé par cette limite rébarbative qu'est l'éthique, et vous donnerez ainsi vie à toutes sortes de monstres. Auparavant, quelques règles s'imposent et, avant de rejoindre le cercle fermé des scientifiques siphonnés, vous devrez maîtriser les forces régissant la création de monstres ; à savoir la mécanique, la biologie et l'alchimie. À l'instar d'un chifoumi, chacune de ces trois disciplines prend l'ascendant sur l'une et subit la loi de l'autre.

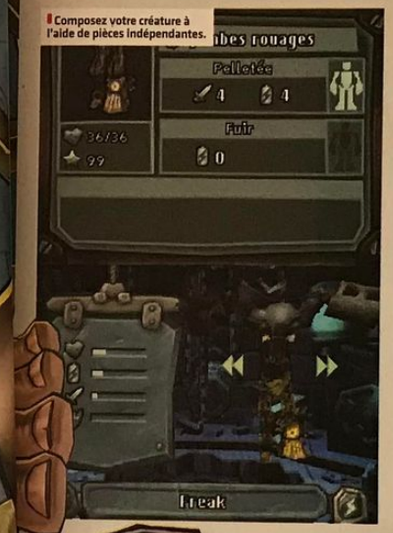
BESTIAL PATCHWORK

Une bonne homogénéité de vos bestioles et un sens de l'observation aiguisé deviendront indispensables pour remporter vos combats. Bien entendu, *Monster Lab* proposera de l'exploration et de nombreux mini-jeux variés permettant de récolter des pièces détachées. Avant tout, il s'agira d'un jeu de combat au tour par tour, contre la horde de monstres créés par le vil docteur Mharti. L'autre faculté offerte étant d'affronter les créations de vos amis. Reste à savoir si vous vous montrerez suffisamment machiavélique pour donner vie à la plus puissante des créatures. ✚

« Dracula et ses hordes démoniaques risquent de se casser les dents sur la nouvelle tueuse de *Castlevania*. »

Castlevania : Order of Ecclesia, p. 14

LE RENDEZ-VOUS DES JEUX À NE PAS MANQUER



Composez votre créature à l'aide de pièces indépendantes.

Le jeu regorge de mini-jeux variés très amusants.

Chaque zone du monde propose son impressionnant boss.

« Le docteur Maboule rencontre le docteur Frankeinstein. »

CE MOIS-CI

08 Pokémon Ranger : Shadows of Almia

08 Chrono Trigger

10 TrackMania DS

12 Prince of Persia

16 Spectrobes : Les Portes de la Galaxie

CHRONO TRIGGER

Classique indémodable

UN DE PLUS. AVEC CE REVIVAL DU MYTHIQUE *CHRONO TRIGGER*, LA DS AJOUTE UN RPG D'EXCEPTION À SA COLLECTION GRANDISSANTE. QUE DU BONHEUR !

Il aura fallu attendre plus de dix ans pour que ce classique du RPG sorte enfin en France. L'original sur SNES, daté de 1995, est encore considéré comme l'un des meilleurs représentants du genre en terme de gameplay et de scénario. La mouture DS sera donc un remake, mais pas une refonte totale, comme l'ont été les divers *Final Fantasy*. Sont d'ores et déjà annoncés : un donjon supplémentaire inédit, une jouabilité optimisée sur double écran, ainsi que des fonctions exploitant le Wi-Fi. Rappelons au passage que le design des personnages avait été réalisé par Akira Toriyama, le créateur de *Dragon Ball* toujours très populaire, et que l'univers du jeu mixait avec brio les genres et les époques par le biais d'étranges failles temporelles. Un titre que tout fan de bon RPG à l'ancienne se doit d'attendre avec la plus grande impatience ! +

DATE DE SORTIE DÉBUT 2009
ÉDITEUR SQUARE ENIX

NOS IMPRESSIONS

Les combats épiques contre les boss n'ont rien perdu de leur superbe et de leur difficulté, qui fourmillent de magies et d'attaques combinées.

POKÉMON RANGER : SHADOWS OF ALMIA

Frénésie tactile

APRÈS UN PREMIER OPUS PLUTÔT RÉUSSI, *POKÉMON RANGER* REVIENT EN FORCE, ENCORE PLUS RICHE ET PLUS ABOUTI. FAITES CHAUFFER LE STYLET !

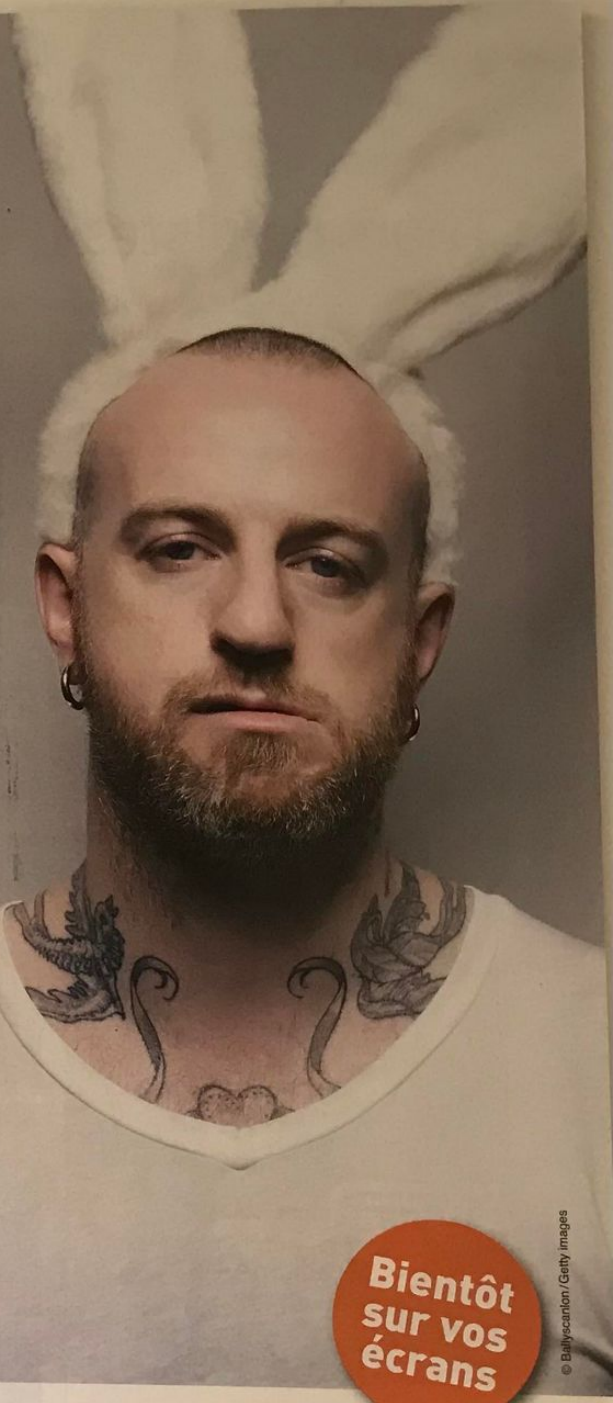
Toujours aussi accrocheuse, la règle de base demeure inchangée. Vous personnifiez un collectionneur de Pokémons, qui suit un cursus de haut vol dans la Ranger School. Contrairement aux habituelles Pokéballs, un ranger utilise un CapStick (sorte de toupie au bout d'un bâton) pour capturer les bestioles. Vous tracerez des cercles au stylet autour de la créature afin de l'affaiblir dans l'espoir de la capturer pour qu'elle rejoigne vos rangs et vous aide dans votre aventure. Avec une gestion plus poussée de vos Pokémons, un scénario plus fouillé et de multiples dialogues, ce nouvel opus met davantage l'accent sur l'aspect jeu de rôle. Sa durée de vie s'en trouve donc sensiblement rallongée par rapport au précédent volet, pour notre plus grand plaisir ! Comme si cela ne suffisait pas, nous retrouverons avec joie des Pokémons légendaires directement tirés des versions *Perle et Diamant*. Et pour les chasseurs les plus émérites, il vous sera possible de télécharger des missions supplémentaires via le Wi-Fi. Que demande le peuple ? +

DATE DE SORTIE N.C.
ÉDITEUR NINTENDO

NOS IMPRESSIONS

Une suite beaucoup plus complète qui pourrait s'avérer encore plus prenante, aussi bien pour les fans invétérés que pour les néophytes curieux.

canal jeux vidéo
www.canaljeuxvideo.com



"Réveille le joueur qui est en toi"

Bientôt sur vos écrans

© Ballyscanlon/Getty Images

canaljeuxvideo.com

Actualité, Vidéos, Tests, Astuces, Blogs, Avant-premières, Démo

TRACKMANIA DS

Tours de pistes d'enfer

CRÉEZ VOS CIRCUITS ET DÉFIEZ VOS AMIS AVEC *TRACKMANIA DS*, UN JEU DE COURSES HORS NORME.

Déjà responsable de *Race Driver : Create & Race*, l'équipe en charge d'adapter *TrackMania* sur DS semble posséder tous les atouts en main pour en faire une référence. Il faut dire qu'avec la notoriété de la version PC, le travail pourrait sembler à moitié mâché. On retrouve donc ce qui a fait la réputation du titre originel, à savoir des courses déjantées où sauts et loopings sont légion, des modes de jeu singuliers et l'éditeur de circuits.

DES COURSES DÉJANTÉES OÙ SAUTS ET LOOPINGS SONT LÉGION

D'ailleurs, il est à noter que les tracés esquissés à l'aide de cet éditeur pourront s'échanger avec ses amis. Bien entendu, les fonctions multi ne s'arrêteront pas là puisqu'il sera possible de se lancer dans des compétitions à quatre joueurs avec une seule et même cartouche. Les 150 pièces personnalisant ses circuits devraient largement compenser, même si seuls trois environnements différents seront disponibles. En tout cas, si la fluidité est au rendez-vous, *TrackMania DS* pourrait bien venir titiller la suprématie du sempiternel *Mario Kart*. C'est bien tout le mal qu'on lui souhaite. ✚

DATE DE SORTIE 30 OCTOBRE 2008
ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE

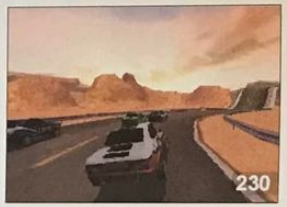
SENS DESSUS DESSOUS

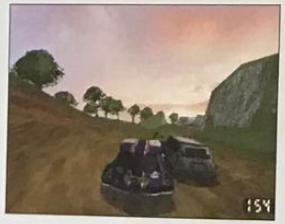
Les loopings, les virages relevés et autres tremplins en tous genres sont nombreux dans *TrackMania*. C'est d'ailleurs devenu sa marque de fabrique. Cependant, si ces singularités apportent un maximum de fun, elles n'en restent pas moins techniques à maîtriser pour qui compte faire tomber les chronos. Car c'est là que s'établit toute la différence entre un simple conducteur et un grand pilote.

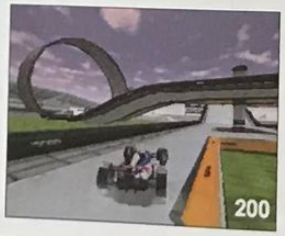
NOS IMPRESSIONS

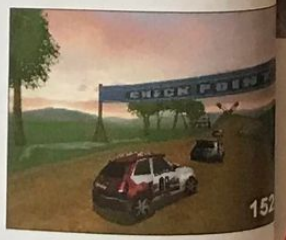
Le potentiel récréatif de *TrackMania*, associé aux développeurs de *Race Driver*, devrait sans nul doute produire des étincelles.

Partez à l'assaut des chronos pour remporter des médailles.









StadiumA4
Firebrand

00:05:84

Target
00:21:56

Best
00:20:38

canal jeux vidéo
www.canaljeuxvideo.com

Bientôt sur vos écrans

canaljeuxvideo.com

Actualité, Vidéos, Tests, Astuces, Blogs, Avant-premières, Dém

AVALANCHE DE HITS !

Nintendo vient de confirmer la sortie avant Noël de *Trauma Center 2*, l'extraordinaire jeu de simulation chirurgicale et de *Professeur Layton et l'Étrange Village*, un soft bourré d'énigmes qui va mettre vos neurones à rude épreuve. Pour les adeptes de musique électronique, *KORG DS-10*, un véritable synthétiseur de poche, devrait également faire partie de cette avalanche de fin d'année.

LA DS SUCCOMBE AU VICE

Pour découvrir les premières images et les premières impressions de jeu du tant attendu *GTA : Chinatown Wars*, ne manquez pas *Nintendo, Le Magazine Officiel* n° 71 actuellement en kiosque. Nous reviendrons sur ce jeu événement prévu pour la fin de l'année dès notre prochain numéro avec de toutes nouvelles révélations.

PRINCE OF PERSIA

Le mage et l'acrobate

POUR SES NOUVELLES AVENTURES, LE LÉGENDAIRE PRINCE DE PERSE S'OFFRE UN DESIGN PLUS CARTOON ET DES FONCTIONNALITÉS TACTILES OPTIMISÉES.

Cette édition DS se démarquera des versions de *Prince of Persia* sur console de salon. On y retrouve pourtant le prince et son gantelet à la Freddy Kruger qui lui permettra d'escalader les parois, mais affublé d'un design plus enfantin seyant mieux à la DS. Si les niveaux sont modélisés en 3D, la progression s'effectuera quant à elle sur un plan, et essentiellement au stylet. Il suffira de pointer un endroit pour que le prince s'y rende, et de toucher un ennemi pour qu'il l'attaque. Celui-ci sera accompagné d'un énigmatique mage rouge capable d'interagir avec tous les éléments corrompus du décor. Ce soutien inespéré permettra au joueur de résoudre diverses énigmes en associant les talents des deux compères. Mieux pensé et plus optimisé que les précédentes productions d'Ubisoft sur DS, ce nouveau *Prince of Persia* devrait trouver facilement son public. +

DATE DE SORTIE FIN 2008
ÉDITEUR UBISOFT

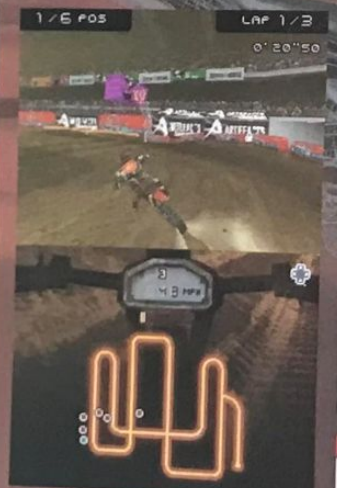
NOS IMPRESSIONS

Le style visuel étonne et détonne mais rend également le jeu plus attractif. Espérons que ce nouvel opus trouvera l'équilibre entre action et réflexion.

MOTO RACER DS

Port du casque obligatoire !

LES FANS DE WHEELING SERONT RAVIS D'APPRENDRE LE RETOUR DE *MOTO RACER*, LA SÉRIE DE MOTOS LÉGENDAIRE INITIÉE PAR PAUL CUISSET (*FLASHBACK, MR. SLIME JR.*)



Même si elle est très différente actuellement, *Moto Racer* reste une licence mythique. Démarrée à la fin des années 90, elle totalise aujourd'hui plus de sept millions d'unités écoulées. Inutile de dire à quel point Artefacts Studio est attendu au tournant par les aficionados. Techniquement en tout cas, les choses semblent bien parties avec des circuits détaillés et des motos agréablement modélisées. Il en va d'ailleurs de même pour le contenu qui proposera plus de quarante tracés, une trentaine de bécanes et des courses en multi à huit joueurs (ou quatre en game sharing), et toutes les épreuves possibles et imaginables : Moto GP, Freestyle, Supercross et Traffic. La surprise vient de la maniabilité tactile, assez inhabituelle pour ce type de jeu. Mais si les sensations sont présentes, les amateurs de deux-roues devraient se sentir comblés en fin d'année. +

DATE DE SORTIE FIN 2008
ÉDITEUR NOBILIS

NOS IMPRESSIONS

Le plus impressionnant dans *Moto Racer DS*, ce n'est pas la fluidité de son moteur 3D mais sa maniabilité au stylet qui se révèle ultraprécise.

canal jeux vidéo
www.canaljeuxvideo.com

canaljeuxvideo.com

Actualité, Vidéos, Tests, Astuces, Blogs, Avant-premières, Déme

CASTLEVANIA : ORDER OF ECCLESIA

Vous avez dit vampire ?

LA CHASSE AUX SUCEURS DE SANG VA ROUVRIR ET ELLE S'ANNONCE DÉCIDÉMENT COMME UNE ÉDITION EXPLOSIVE...

Autant vous l'annoncer tout de suite, Konami ne s'est pas montré très généreux. La petite démo jouable à la Game Convention de Leipzig était identique à celle proposée à l'E3... Rassurez-vous, rien ne nous empêche de vous donner de plus amples informations sur ce nouvel opus de la mythique saga. Vous interpréterez ici une brune aux cheveux longs, Shanoa. À l'heure actuelle, nous ignorons si elle possède ou non des affiliations avec la famille Belmont ou Morris, mais elle n'aura rien à envier à ses prédécesseurs ! Au vu des capacités de cette héroïne, nous sommes tentés de penser que jamais un personnage de la série n'a été aussi puissant, tant ses magies et pouvoirs se révèlent spectaculaires. Graphiquement, cet épisode promet de repousser les limites atteintes avec *Portrait of Ruins*. Les décors en 2D sont d'une incroyable finesse, et l'animation de Shanoa est une véritable petite merveille pour les yeux. De nombreux effets 3D vont jalonner la progression, que ce soit au niveau des magies déchaînées, ou bien des boss, tous plus effrayants les uns que les autres.

JAMAIS UN PERSONNAGE DE LA SÉRIE N'A ÉTÉ AUSSI PUISSANT

Lors des dialogues, un soin particulier a été apporté aux portraits des personnages.

Attendez-vous alors à un véritable petit bijou, comme Konami sait si bien les concocter !

MACHINE À TUER

Le système de jeu propose pareillement ses nouveautés très alléchantes. Sachez que deux boutons d'action sont assignés à chacun des bras du personnage. À équiper de glyphes (d'armes ou de magie) récupérés sur les ennemis ou dans les décors. Imaginez déjà les combinaisons dévastatrices ! Comme toujours, l'usage de ces pouvoirs videra une jauge de mana. En effet, les aptitudes magiques abondent, ce qui rappelle un peu *Aria of Sorrow* sur GBA, pour les connaisseurs. Shanoa va ainsi changer de forme, utiliser une sorte de champ magnétique pour s'élever dans les airs, ou même déployer d'énigmatiques ailes noires... Vivement le test complet pour tirer tout cela au clair ! Autre aspect intéressant, l'action ne se déroulera pas dans un unique château lugubre, mais dans des zones disséminées au quatre coins de la Transylvannie, auxquelles vous accédez grâce à une carte. Vous disposerez alors d'une extrême variété des décors, avec des niveaux en forêt, dans la glace ou dans de grandes étendues désertiques. Côté bestiaire, vous êtes alors en droit d'attendre plus de monstres inédits que d'ordinaire, même si vous n'échappez pas aux traditionnels zombies et autres goules. Pour les néophytes, précisons que le système d'évolution façon RPG reste de mise, tout comme pour les équipements collectés qui rendent son héroïne de plus en plus puissante. Espérons simplement que la difficulté sera au rendez-vous car, comme le savent pertinemment les habitués, un bon *Castlevania* se déguste souvent dans la douleur ! ✚

DATE DE SORTIE NOVEMBRE 2008
ÉDITEUR KONAMI

NOS IMPRESSIONS

L'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année. La démo présentée nous surprend par sa fluidité et son rythme effréné !

TABLEAU DE CHASSE

Castlevania, c'est également des boss titanesques qui vous obligent à débusquer leurs points faibles et les techniques adéquates pour espérer venir à bout de ces monstres, souvent au prix de multiples échecs cuisants. Vos efforts sont néanmoins souvent récompensés par de nouveaux pouvoirs, sans compter l'énorme quantité de points d'expérience engrangés au passage ! Mais attention, les grosses bestioles ne sont pas toujours les plus coriaces...

PRIS AU PIÈGE !
Une situation bien délicate... Vu sa tête, le câlin risque d'être douloureux !

LE CRÂNE GÉANT
Affublé de tentacules, ce monstre demandera beaucoup d'agilité pour esquiver ses attaques.

COMBAT HUMIDE !
Ce boss aquatique vous attend dans son immense caverne sous-marine.

DANGER SOUS LE SABLE
Prenez garde, cette énorme chose peut s'enterrer et ressurgir juste sous vos pieds !

SPECTROBES : LES PORTES DE LA GALAXIE

Dans la continuité

SI VOUS AVEZ L'ÂME D'UN COLLECTIONNEUR, OUBLIEZ LES TIMBRES, *SPECTROBES* ARRIVE !

Parce qu'on ne change pas une équipe qui gagne, *Les Portes de la Galaxie* ne devrait pas bouleverser les habitudes des joueurs. En effet, cette suite reprendra les principes instaurés par le premier opus : le design de *Spectrobes* mêlant science-fiction et Japon féodal, l'excavation de fossiles et l'élevage de créatures. Pourtant, si les fondamentaux restent inchangés, cela n'en fait pas pour autant un copier/coller. Ainsi, l'accent est mis sur l'accessibilité, avec un maximum d'informations fournies durant les phases d'excavation ou dans la couveuse. Mais la grande nouveauté viendra des combats, désormais de deux types. Le héros Rallen combattra seul pendant les phases d'exploration, mais il enverra deux Spectrobes de son choix se battre dans les vortex. Le joueur y incarnera alors l'une des deux créatures et pourra alterner entre chacune d'elles à tout moment. Vous l'aurez compris, *Les Portes de la Galaxie* s'inscrira dans la continuité, préférant corriger des défauts plutôt que de révolutionner ses mécanismes de jeu. Un choix qui, au vu du premier épisode, paraît judicieux… ✚

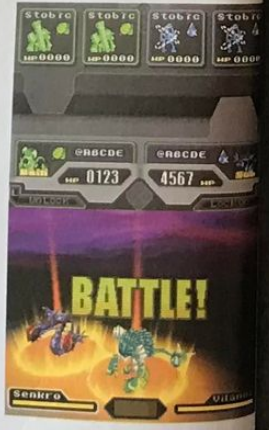
LA GRANDE NOUVEAUTÉ VIENDRA DES COMBATS ENTRE MONSTRES

Rallen reste le héros mais Jeena sera jouable à certains moments.

DATE DE SORTIE FIN NOVEMBRE
ÉDITEUR DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

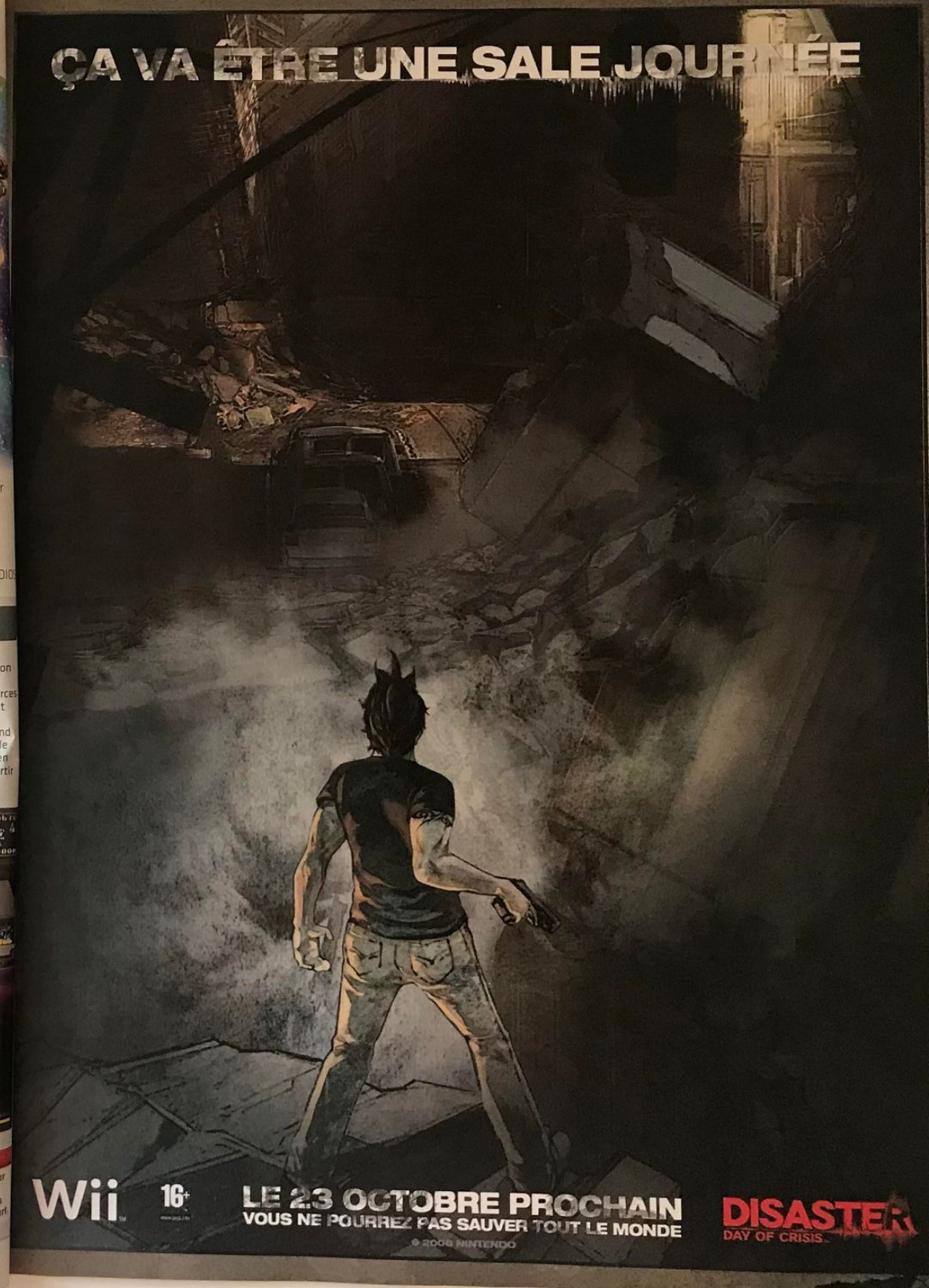
LES COMBATS

Les affrontements entre Spectrobes ne mettront plus Rallen à contribution et l'on y dirigera directement nos créatures, toujours basées sur les forces Aurora, Corona et Flash qui régissent l'univers du jeu. À la manière d'un chifoumi, chacune de ces forces prend l'ascendant sur l'une et subit la loi de l'autre. Il sera donc primordial de bien choisir ses compagnons avant de partir en exploration.



NOS IMPRESSIONS

Si la trop grande répétitivité du premier volet est atténuée, *Les Portes de la Galaxie*, dont l'interface et les combats ont gagné en clarté, pourrait frapper fort.



NINTENDO DS™

LE MAGAZINE OFFICIEL

TEST

32 Dragon Quest : L'Épopée des Élus

38 Dementium : l'Asile

40 Final Fantasy IV

68 Leçons de cuisine : Qu'allons nous manger aujourd'hui ?

20 Sonic Chronicles : La Confrérie des Ténèbres

BONNE RENTRÉE AVEC VOTRE DS

Deckard
La rentrée se fait sous le signe du RPG avec deux chefs-d'œuvres : *Final Fantasy IV* et *Dragon Quest*, avec un gros coup de cœur pour ce dernier. De quoi se consoler de la fin des vacances…

Stonehenge
Les jeux de stratégie étant une denrée trop rare sur DS, mon coup de cœur de ce numéro va à *Civilization Revolution* même si sa relative facilité m'a quelque peu laissé sur ma faim.

Mica
Afin de me reposer les yeux et les doigts, j'ai écarté *Bangai-O Spirits*, pour me consacrer à *Dementium*. Pas reposant, mais comme c'est bon d'avoir peur ! Une rentrée qui commence bien !

Janis
Les bouchons, la cohue dans le métro, la pluie… Les signes ne trompent pas, c'est la rentrée ! Si vous avez besoin de déverser votre rage, j'ai le remède : *Metal Slug 7*. Sur moi, ça marche.

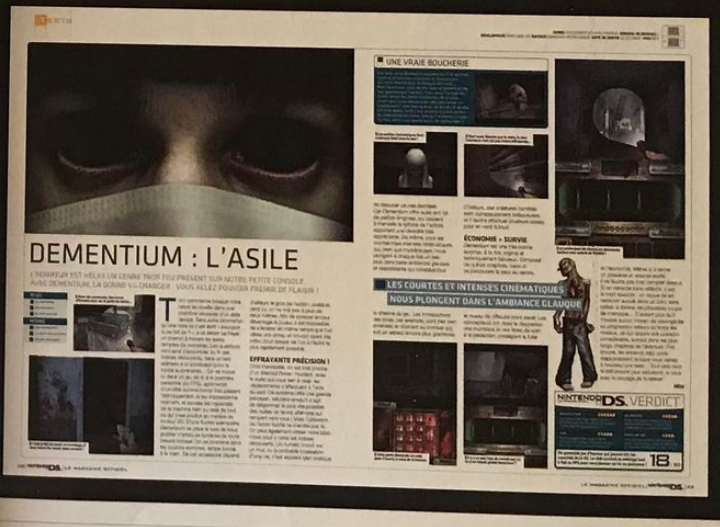
" Vous avez la folie des grandeurs ? Faites évoluer votre population comme bon vous semble. "

Sid Meier's Civilization Revolution, p. 30

TOUS LES JEUX DS PASSÉS AU CRIBLE

LES NOTES DE LA RÉDACTION

Sans commentaires	1-2
N'a de jeu vidéo que le nom	3-4
On cherche encore ce que l'on peut y sauver	5-6
Intérêt et réalisation ne sont pas au rendez-vous	7-8
Moyen… Vous trouverez mieux sans difficulté	9-10
Acceptable, mais perfectible	11-12
Satisfaisant, si le genre vous intéresse	13-14
Très bon dans le genre en question	15-16
Excellent. Foncez les yeux fermés	17-18
La perfection est-elle vraiment de ce monde ?	19-20



DEMENTIUM : L'ASILE

UNE VRAIE BOUCHERIE

ÉCONOMIE + SURVIE

LES COURTES ET INTENSES CINÉMATIQUES NOUS PLONGENT DANS L'AMBIANCE GLAUQUE

EFFRAYANTE PRÉCISION !

NINTENDO DS. VERDICT

18

Oliv
Le retour vers le chemin de l'école coïncide avec l'arrivée de la grisaille. Mais qu'importe ! Avec ma DS et *Top Spin 3* à portée de main, je ne vois plus le temps passer. Oups, je suis à la bourre !

Fylodindon
En cette période de rentrée, je replonge dans mes cours de biologie en cultivant mon potager dans *Rune Factory*, tout en révisant mon droit grâce aux leçons de *Phoenix Wright*.

nintendo Wi-Fi connection

Ce logo bleu confirme la présence d'une fonction ou d'un mode en ligne pour votre jeu.

CE MOIS-CI

Astérix : Drôles d'exercices	53
Bangai-O Spirits	58
Carnival : Fête Foraine	53
City Life DS	50
Code Lyoko : X.A.N.A. Destruction Finale	63
Commando : Steel Disaster	47
Dementium : L'Asile	38
DessinoQuiz	26
Dinosaur King	28
Dragon Quest : L'Épopée des Élus	32
Final Fantasy IV	40
Insecticide	44
Jackass : The Game	60
La Momie : La Tombe de l'Empereur Dragon	67
Les Sims 2 : Mes petits compagnons	56
Lifesigns : À cœur ouvert	52
Lost in Blue 3	64
Metal Slug 7	48
Mr. Slime Jr.	54
Mr. Physics	66
Mystery Mansion	45
Phoenix Wright : Ace Attorney Trials and Tribulations	62
Red Bull BC One	60
Rune Factory : A Fantasy Harvest Moon	36
Sid Meier's Civilization Revolution	30
Sonic Chronicles : La Confrérie des Ténèbres	20
Star Wars : Le Pouvoir de la Force	46
Starz	67
Stratego Next Edition	63
Top Spin 3	24
Voyage au Centre de la Terre	45

Pour la Touch! Generations
Leçons de cuisine..... 68

Pour les p'tits gars
Au Pays du 10..... 74

Pour les petites filles
Léa Passion Patinage..... 78

SONIC CHRONICLES
LA CONFRÉRIE DES TÉNÈBRES

LORSQUE SONIC LÈVE LE PIED ET ABANDONNE LA PLATE-FORME POUR S'ESSAYER AU JEU DE RÔLE, LA QUÊTE VAUT LE DÉTOUR MAIS N'EST PAS DÉNUÉE D'EMBÛCHES POUR AUTANT.

Qui a dit que Sonic allait se poser cinq minutes et se passer de vitesse ?

Chez Bioware, les dialogues à choix multiples sont un incontournable.

À défaut d'être exhaustif, votre groupe compte Shadow et Robotnik dans ses rangs !

Si Mario ne compte plus les fois où Peach joue les princesses en détresse, Sonic passe quant à lui le plus clair de son temps à courir après les émeraudes du Chaos, des pierres sacrées terriblement puissantes et convoitées. À chaque héros ses boulets… Les habitudes ayant la vie dure, ces fichus cailloux ont une fois de plus été subtilisés, emportés par de mystérieux ennemis baptisés les Maraudeurs. Le hérisson et toute sa clique repartent donc pour une nouvelle traque, mais pas question de foncer tête baissée dans un énième jeu de plate-forme jonché d'obstacles. Non, cette fois, c'est à son premier jeu de rôle que se frotte la mascotte de Sega, après avoir déjà traîné ses piquants dans des genres aussi variés que la course, la baston, le flipper, le casse-tête ou encore le tennis et autres grandes disciplines olympiques. Et pour une première tentative, le résultat est étonnant, à l'image de sa réalisation graphique plus léchée qu'une vitrine en période de soldes. Mélange somptueux de persos en 3D soigneusement animés et de décors en 2D d'une finesse incroyable, *Sonic Chronicles* compte parmi les plus beaux titres DS, pas moins. Rien de surprenant toutefois de la part d'un développeur aussi prestigieux que Bioware, auteur de jeux cultes sur PC et Xbox comme *Baldur's Gate, Star Wars : Knights Of The Old Republic* ou Mass Effect.

FAN ATTITUDE

Le changement de perspective n'a d'ailleurs pas totalement fait passer à notre héros le goût de la voltige.

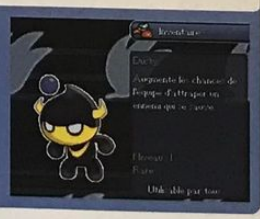
Quand un ennemi tente de fuir, une phase de course-poursuite se déclenche.

SONIC CHRONICLES COMPTE PARMI LES PLUS BEAUX TITRES DS, PAS MOINS

Transposés en différentes îles à explorer, les niveaux les plus idôlatrés de la série comme la Zone Green Hill (témoin des premiers pas du hérisson), les Ruines Mystiques ou bien la cité futuriste de Mégapolis regorgent de rampes, de bumpers et d'autres éléments caractéristiques

ATTRAPEZ-LES TOUS !

Disséminés aux quatre coins de chaque zone, les œufs de Chaos n'attendent que vous pour éclore et libérer l'une de ces créatures à la bouille craquante. Une fois stockés bien au chaud dans votre jardin de Chaos, chacun d'eux peut être échangé avec des amis et associé à un membre de votre équipe pour lui prêter son pouvoir, par exemple l'ajout d'un élément feu aux attaques, une résistance renforcée ou encore une récupération automatique des points de vie. Braves petites bêtes !



Vu comme les allers-retours s'enchaînent, mieux vaut zigzaguer entre les ennemis

Peu nombreux, les environnements sont néanmoins d'une finesse incroyable.

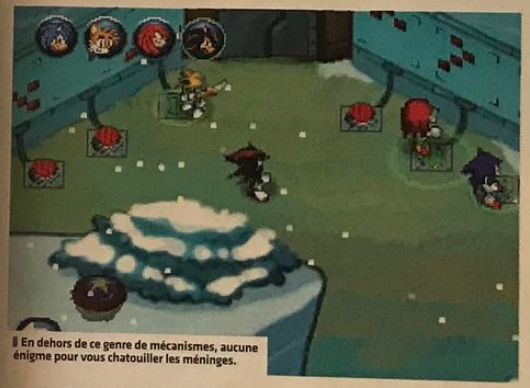
Question quêtes annexes, on a vu plus excitant et surtout plus varié.

Même les écrans-titres des différents chapitres possèdent une classe folle.

Jouez du stylet en rythme pour espérer voir vos attaques spéciales réussir.

Le vieux coucou de Tails reste le plus court chemin entre deux îles.

En fonction de votre équipe, déclenchez de redoutables attaques combinées.



En dehors de ce genre de mécanismes, aucune énigme pour vous chatouiller les méninges.

Pourtant assez simpliste, l'aventure vous fait souvent tourner en rond.

de la saga, transformés pour l'occasion en actions contextuelles que seuls certains protagonistes sont capables de surmonter. Sonic peut ainsi se mettre en boule pour dévaler les tremplins, Knuckles escalade les falaises à la force des poings, Rouge plane dans les airs, Big traverse les gaz toxiques sans encombres, etc. Dans ces conditions, jongler entre les différents héros afin d'accéder enfin au moindre petit recoin de la carte devient vite un réflexe, à peine court-circuité par l'obligation de repasser systématiquement par le Q.G. pour recomposer le quatuor. Difficile en revanche de prendre en défaut le respect de l'univers mis en place au fil des années et des épisodes. En effet, outre les figures emblématiques à recruter comme Shadow ou Robotnik (unis bon gré mal gré face au nouvel opposant commun), *Sonic Chronicles* exploite le moindre élément tiré des anciens opus, qu'il s'agisse de l'avion de Tails pour voyager rapidement d'une région à l'autre ou des Chaos, ces mignonnes petites créatures tellement chouchoutées comme des Tamagotchis dans *Sonic Adventure* qui s'équipent à présent sur chaque membre du groupe pour profiter de pouvoirs bonus. La série phare de Sega n'est pourtant pas la seule muse de cet épisode un peu spécial.

UNE ÉPINE DANS LE PIED

Calqué sur les mécanismes de l'excellent jeu musical *Elite Beat Agents*, les combats font appel au sens du rythme pour pointer ou suivre les sphères apparaissant alors à l'écran lors des attaques particulières. Un concept bien vu pour rompre le schéma classique du bouton à presser pour attaquer ou se défendre mais qui n'empêche pas, hélas, quelques frustrations ça et là. Car malgré tout le doigté dont il faut faire preuve, il n'est pas rare de se voir trahi par un tactile parfois capricieux, quand ce n'est pas par le système de combat lui-même et sa fâcheuse tendance à rendre l'efficacité des offensives très aléatoires. Même une série de techniques brillamment exécutées et récompensées par un « parfait » peut se solder par un rageant défilé d'esquives adverses. L'échappatoire : se cantonner plus volontiers aux attaques de bases finalement plus fiables, à moins d'opter carrément pour le slalom entre les ennemis visibles sur la carte. Irréprochable au sujet de la forme, *Sonic Chronicles* souffre aussi de certaines faiblesses sur le fond, jamais rédhibitoires mais bien réelles, et ce quel que soit le profil du joueur. Les fans de la première heure, élevés à la Mega Drive et à la plate-forme survitaminée, risquent de s'ennuyer un brin face à la progression assez molle et son profil très jeune public. Les rôlistes en herbe, qu'une encyclopédie assez complète a la bonne idée de familiariser à l'univers foisonnant de la saga, devront faire face à des sous-quêtes vite répétitives les obligeant à repasser régulièrement une zone au peigne fin pour déclencher l'action suivante. Pas de quoi passer à côté de cette déclaration d'amour à une mascotte toujours aussi classe, mais assez près pour parler d'un coup d'essai plutôt qu'un coup de maître.

Jumesy

LA SÉRIE PHARE DE SEGA N'EST POURTANT PAS LA SEULE MUSE DE CET ÉPISODE SI SPÉCIAL

CHACUN SON TRUC

Si chacun possède ses héros favoris, mieux vaut disposer d'une équipe avant tout complémentaire sous peine de trajets incessants jusqu'au Q.G. afin de modifier votre groupe. Chaque héros possède en effet une ou plusieurs capacités spéciales, comme briser les caisses ou voler. Heureusement, même le banc des remplaçants reçoit les points d'expérience engrangés sur le terrain.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	Certes fixes, les somptueux décors affichent un luxe de détails et une 2D d'une remarquable finesse.
JOUABILITÉ	Les commandes tactiles se montrent attrayantes malgré quelques imprécisions lors des combats.
SON	Les musiques sont dans le ton, tandis que les bruitages familiers feront le régal des fans du hérisson.
DURÉE DE VIE	Dix longs chapitres à explorer s'offrent à vous, mais la répétitivité s'installe assez vite. Frustrant.

Moins nerveux qu'à son habitude, *Sonic* négocie pourtant un beau virage dans sa carrière avec cette quête perfectible mais diablement séduisante.

15/20

TOP SPIN 3

SI VOUS RÊVEZ DE TAPER QUELQUES BALLES N'IMPORTE OÙ, ET À TOUTE HEURE DE LA JOURNÉE, *TOP SPIN 3* POURRAIT BIEN SATISFAIRE VOS ENVIES TENNISTIQUES.

PLUS
- Enfin fluide
- Des matches intenses
- Quinze joueurs pros

MOINS
- Les matches en simple
- Une I.A. frileuse
- Plus laid que *TS2*

Le grand Boris Becker se prépare à exécuter un méchant coup droit.

Jouez sur des courts de Wimbledon ou Roland-Garros plus vrais que nature.

Arrivant à point nommé pour succéder à son vieillissant prédécesseur, *Top Spin 3* fera des heureux chez les puristes de la petite balle jaune. Loin d'offrir un tennis arcade à la *Sega Superstars Tennis*, le dernier-né de chez 2K Sports joue sur un autre court, en optant pour la carte de la simulation pure et dure. Présentant d'emblée une bonne quinzaine de joueurs, on retrouve parmi eux des grandes célébrités du classement ATP comme l'incontournable Roger Federer, le légendaire Boris Becker, et le plus « novice » Gaël Monfils. Uniquement des pointures du tennis masculin, en somme, auxquelles se joignent six autres stars de la ligue WTA telles Maria Sharapova et Justine Hénin. Au total, un casting toujours aussi prestigieux, pour un titre qui souhaite s'imposer à nouveau comme le summum du tennis sur DS.

Tout comme *Top Spin 2* (*TS2*) sorti en 2006 sur DS, ce troisième volet propose des modes de jeu variés… en réalité les mêmes ! Ainsi, on peut toujours se lancer en solo dans une partie immédiate, dans un tournoi ou même suivre l'ascension laborieuse d'une graine de champion à travers un mode Carrière.

JEU, SET ET MATCH

Ce dernier diffère de celui de *Top Spin 2* : on est désormais guidé chaque semaine en choisissant de participer à un entraînement, à une compétition ou même de laisser le hasard faire les choses. Dans ce dernier cas, notre joueur peut aléatoirement prendre des congés, ou s'éloigner des courts pendant quelques temps suite à une blessure. Long et assez complet, le mode Carrière nous fait partir à l'assaut des hautes sphères du classement ATP, avec pour objectif de prendre la place de Roger Federer. Un doux rêve que l'on caresse dans la peau du centième joueur mondial. C'est donc au fil des victoires dans des tournois de seconde zone, que l'on se rapproche doucement mais sûrement de l'homme à abattre. Bien décidés à nous barrer la route, les dizaines de concurrents obstinés que l'on affronte lors des compétitions n'ont que deux ou trois jeux pour faire leur preuve et mettre fin à nos espoirs. Confronté à une I.A. impitoyable, il va nous falloir beaucoup de temps et de persévérance, pour maîtriser les subtilités de la maniabilité de *Top Spin 3*. Combinées à une direction, les quatre touches d'action exécutent des coups droits et des revers, des amortis, des lobs et même des coups liftés. Toujours aussi indispensables, les gâchettes L et R effectuent des frappes imparables (comme un smash surpuissant) qui, mal dosées, s'écrasent piteusement contre le filet. Méfiance donc ! Nouveauté dans la jouabilité, *Top Spin 3* met l'écran tactile à contribution pour prodiguer à notre joueur un boost temporaire lui permettant de parer les frappes les plus fulgurantes. Au cours des parties, on gagne en assurance, et on prend énormément de plaisir à enchaîner des échanges enragés contre des adversaires féroces, dont le seul défaut consiste à rester au fond du court. Graphiquement moins détaillé que son prédécesseur, cette suite est pourvue d'une vitesse d'animation très fluide, rendant l'expérience plus jouable et agréable. Seule petite ombre au tableau, le multijoueur semble avoir été négligé, car la possibilité de participer à des matches est nulle. En bref, seul contre un ami : simples messieurs ou dames, à vous de choisir !

Oliv

MINI-JEUX ENTRAÎNANTS

Lorsque vous avancez dans le mode Carrière, vous débloquez des entraînements sous forme de mini-jeux. À chacune de vos réussites, vous empochez trois points d'expérience que vous attribuez librement aux sept aptitudes bien distinctes de votre joueur (coup droit, revers, vitesse…). Souvent amusantes, ces huit épreuves chronométrées vous font détruire une voiture à grands coups de smashs, affinent la précision de votre service ou exercent la mobilité de votre joueur. Pour battre Federer, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

La vue éloignée, moins jouable, offre également des sensations plus faibles.

Amélie Mauresmo envoie un boulet de canon, Maria Sharapova est aux fraises.

Grimpez dans le classement ATP pour débloquer tous les mini-jeux.

ON PREND ÉNORMÉMENT DE PLAISIR À ENCHAÎNER DES ÉCHANGES ENRAGÉS

Grâce aux sponsors, la garde-robe de votre tennisman s'étoffe avec le temps.

Pas d'arcade ici, place à une simulation nerveuse, mais pleine de subtilités.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION — Ce que *Top Spin 3* a gagné en fluidité, il l'a sacrifié dans la qualité de modélisation des joueurs.

JOUABILITÉ — Le jeu offre une bonne panoplie de coups, dommage que le joueur fasse parfois un amorti plutôt qu'un smash.

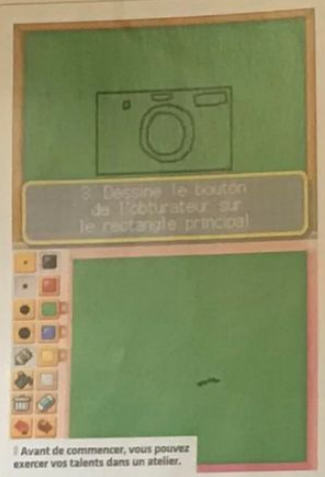
SON — À l'image du central de Roland-Garros, le silence pesant permet d'apprécier les bruitages réalistes.

DURÉE DE VIE — Inépuisable en solo grâce au mode Carrière, son multi limité à deux joueurs reste son gros point faible.

Une fois maîtrisé, impossible de décrocher de *Top Spin 3* ! Malgré des faiblesses dans sa réalisation, ce jeu s'impose comme la référence du tennis sur DS.

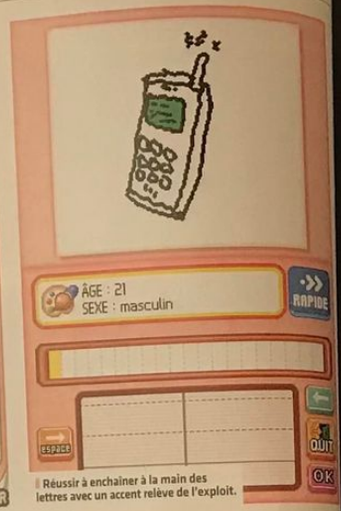
14/20

GENRE PARTY GAME NOMBRE DE JOUEURS 1-8
DÉVELOPPEUR SEGA ÉDITEUR SEGA DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €



Avant de commencer, vous pouvez exercer vos talents dans un atelier.

Certains dessins ont tendance à ne ressembler... à rien !



Réussir à enchainer à la main des lettres avec un accent relève de l'exploit.

Le clavier virtuel, obligatoire pour ceux qui ont une écriture de cochon.

La galerie peut conserver une dizaine de vos créations artistiques.

Une dose de génie, un bon stylet et voilà le travail ! Impressionnant.

DESSINOQUIZ

AFFÛTEZ VOTRE STYLET ET METTEZ À PROFIT VOS TALENTS D'ARTISTES DANS CE *DESSINEZ C'EST GAGNÉ* QUI A DE FORTES CHANCES D'ANIMER VOS LONGUES SOIRÉES D'HIVER !

PLUS
- Un très bon multi
- Un solo très sympa
- Un jeu pour tous

MOINS
- Musiques énervantes
- Pas d'indices
- Parfois imprécis

Avec *DessinoQuiz*, la DS règle d'un seul coup la plupart des problèmes que l'on pouvait rencontrer lors des parties de *Pictionnary*. Grâce à lui, les feuilles de papier introuvables ou l'odeur entêtante des feutres indélébiles appartiennent désormais au passé. Très complète, la palette de couleurs et d'outils de création mise à votre disposition s'étoffe au fur et à mesure de votre progression dans la partie solo assez conséquente puisqu'elle propose trois cent images à identifier. Parfaite pour le dessin, l'interface se révèle néanmoins assez compliqué pour la reconnaissance des caractères avec accent. Mais pas de panique, un clavier virtuel est là pour aider les moins patients. Ultraconvivial en multi, *DessinoQuiz* permet de s'affronter ou de coopérer de deux jusqu'à huit joueurs dans cinq types d'épreuves. Surpassant les jeux de société bien connus de nos salons, le soft offre en prime une variété de modes plus qu'appréciable, comme deviner cinquante termes de son propre cru.

DESSINEZ, C'EST GAGNÉ

Il n'est pourtant pas rare de sécher honteusement face à certaines créations plutôt abstraites... Car même s'il l'on bloque, le jeu ne prodigue jamais le moindre indice pour nous mettre sur la bonne voie. Or, difficile de reconnaître au premier coup d'œil une banale taie d'oreiller griffonnée par un enfant de cinq ans, ou même une petite bestiole gribouillée par un adulte de vingt-six ans ! Fort heureusement, il est possible de passer à un autre dessin, plus lisible, et de laisser le ou les précédents croquis décanter dans un coin de son cerveau. Comme quoi, un titre sans prétention peut très bien renfermer un concept excellent.

OM

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION La qualité de la 2D est variable, suivant le talent des artistes.

JOUABILITÉ Des outils de dessin parfaits mais un clavier virtuel indispensable.

SON Ses deux malheureux thèmes rendent la bande-son détestable.

DURÉE DE VIE Long en solo, infini en multi, vous y jouerez toujours avec plaisir.

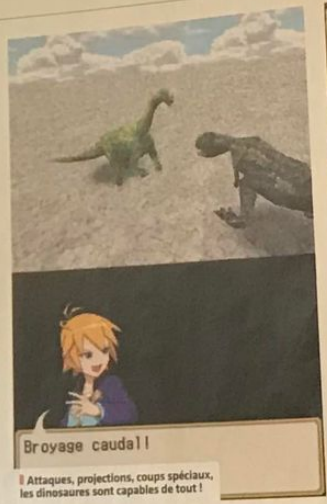
Inutile de vous faire un dessin, *DessinoQuiz* est un très bon party game ! 15/20

Le seul moyen de se délivrer d'une tentation, c'est d'y céder.

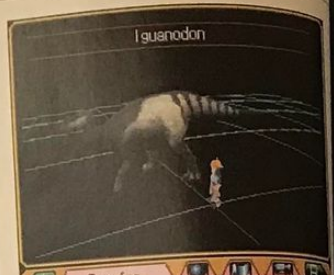
Oscar Wilde

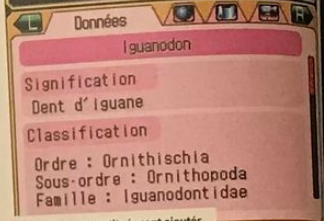
GENRE JEU DE RÔLE NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR CLIMAX ÉDITEUR SEGA DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

Au début du jeu, le professeur Reese vous indique la stratégie à suivre.



Attaques, projections, coups spéciaux, les dinosaures sont capables de tout !

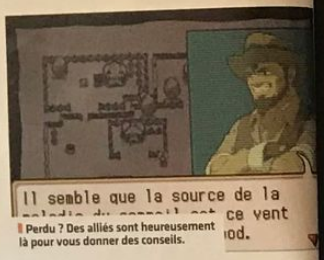




Les dinos reconstitués sont ajoutés à la base de données encyclopédique.

Voici Rex et Max, les deux jeunes héros de *Dinosaur King*.

Le téléporteur vous permet de retourner vers des lieux déjà visités.



Perdu ? Des alliés sont heureusement là pour vous donner des conseils.

DINOSAUR KING

OUBLIEZ LES POKÉMON TOUT P'TITS, TOUT MIGNONS ! CAR LES SEIGNEURS DE LA PRÉHISTOIRE SONT DE RETOUR, ET BONNE NOUVELLE, VOUS ÊTES LEUR NOUVEAU MAÎTRE

PLUS
- Bien réalisé
- Les combats en 3D
- Un jeu accessible

MOINS
- Un poil répétitif
- Des sons timides
- Parfois très dur

nintendo Wi-Fi connection

Disparus de la surface de la Terre depuis des millions d'années, les dinosaures reprennent vie grâce au Professeur Reese et ses Pistodinos. Une invention au départ pacifique mais tombée entre les mains du terrifiant Docteur Z et de ses sbires du Gang Alpha. Incarnez au choix Max ou Rex, les deux jeunes héros de la D-Team, pour mettre un terme aux rêves tyranniques du savant fou. Comme dans *Pokémon*, vos créatures affrontent régulièrement celles des méchants lors de duels au tour par tour. Au fil des victoires, elles gagnent en force et récupèrent de nouvelles aptitudes encore plus destructrices. Mais en plus d'être un dresseur de talent, il vous faudra aussi jouer les paléontologues en herbe et déterrer de nombreux fossiles, indispensables pour réunir la bonne centaine de dinosaures que compte l'aventure, à l'image du puissant et terrifiant tyrannosaure.

DINOS FÉROCES

Avec son système de combat basé sur les règles du pierre-feuille-ciseaux, *Dinosaur King* se révèle accessible. Gratifié d'un niveau de difficulté progressif, le jeu demande pourtant un soupçon de stratégie pour prévoir le type d'attaque que l'adversaire va employer à son prochain coup, et ainsi tenter de la contrer. Visuellement impressionnant, nos dinos forcent le respect lorsqu'ils envoient leurs gigantesques opposants valdinguer dans les airs ou détériorent l'aspect de l'arène en pleine bataille, en déclenchant une botte secrète. Proposant les mêmes fonctions multijoueurs qu'un *Pokémon*, *Dinosaur King* vous laisse échanger vos bébêtes avec un ami ou même l'affronter en local ou en Wi-Fi. Un concept préhistorique certes, mais toujours aussi efficace.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION Les phases en 2D sont jolies, celles en 3D époustouflantes.

JOUABILITÉ Un jeu accessible offrant parfois des combats difficiles.

SON Rugissements et effets plutôt timides, mais musiques entraînantes.

DURÉE DE VIE Cinq mondes, des centaines de dinos à élever... que du bon !

Inutile d'être un fan de RPG pour céder au charme ravageur des dinos ! **15** /20

Cédez à la tentation

T3

Tendances Technologies Tentations

sortie le 25 septembre

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

VOICI UNE VERSION QUELQUE PEU EXPURGÉE DU CÉLÈBRE JEU DE GESTION QUI S'INVITE EN FORMAT POCHE. UN *CIVILIZATION* LIGHT EN QUELQUE SORTE...

PLUS
- Intérêt pour la novice
- 4 conditions de succès
- Les scénarios bonus

MOINS
- Le graphisme daté
- Un peu trop facile
- La diplomatie

La construction d'une des sept Merveilles du monde confère d'importants bonus.

Le vaisseau spatial permet de conquérir d'autres planètes.

Si l'une des références incontestées de la stratégie a aujourd'hui droit à sa version portable, il faut bien admettre que les développeurs ont dû y pratiquer de nombreuses amputations. Les vétérans de la série risquent de trouver cet opus un peu fade, mais ne vous y trompez pas car *Civilization Revolution* constitue bel et bien un excellent jeu de stratégie, idéal pour s'initier au genre. Concrètement, vous administrez une nation que vous devez enrichir face à quatre adversaires gérés par l'I.A. qui procèdent de même de leur côté. Pour remporter la partie, vous devez remplir l'une des quatre conditions de succès, qu'il s'agisse d'une victoire territoriale, économique, culturelle ou technologique. Capturer toutes les capitales rivales, atteindre huit niveaux d'accomplissements avant de créer une banque mondiale, parvenir à ériger des monuments prisés et y abriter un nombre précis de personnages illustres, ou encore construire un vaisseau spatial pour coloniser le système solaire voisin, autant de moyens différents pour asseoir votre domination.

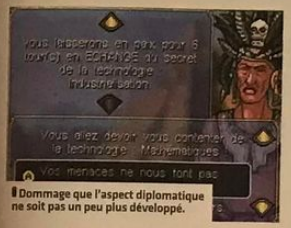
UNE DIPLOMATIE BASIQU

Tout cela s'effectue au tour par tour adapté à la sauce tactile. Des unités se contrôlent au stylet tandis que la touche A valide vos décisions. Mais c'est dans la gestion des villes que le titre subit la plus grande simplification. L'I.A. se charge en effet d'équilibrer l'exploitation des ressources de manière à ne jamais connaître de famine ni de révoltes dues au mécontentement. En revanche, la plupart des unités, des bâtiments et des infrastructures du jeu original sont conservés, même si ces derniers affectent les villes de manière légèrement différente. Par exemple, l'aqueduc accroît la population d'une cité alors qu'il servait à l'origine à prévenir les épidémies. L'aspect diplomatique se voit lui aussi allégé puisqu'il se résume à dire non aux revendications absurdes des leaders adverses. En outre, impossible de créer d'alliances durables afin de lutter contre un ennemi commun, heures d'affilée, surtout lorsque l'on en est réduit à faire de la figuration face à des joueurs plus expérimentés. Enfin, difficile également pour la DS d'afficher des informations dans des espaces restreints par la résolution assez faible de ses écrans, qui se contentent d'une réalisation graphique sans grande envergure. Heureusement, les musiques sans être exceptionnelles se laissent écouter, quoique les voix terriblement caricaturales des leaders se révèlent particulièrement exaspérantes. Pas de quoi décourager un stratège en herbe, d'autant que ce *Civilization* est relativement permissif. Il y a bien cinq paliers de difficulté, mais ils n'affectent que la résistance des tribus barbares rapidement éradiquées et n'ont aucune influence sur l'I.A. des nations rivales. En conséquence, une fois parvenu à la victoire, il est assez difficile d'y revenir. Mais, il reste les scénarios pour prolonger le plaisir, d'autant que de nouveaux devraient être disponibles en téléchargement. Apprentis stratèges, ce jeu est fait pour vous !

Stonehenge

CHOISISSEZ VOTRE CAMP

Vous pouvez prendre en main le destin de l'une des dix-sept civilisations proposées. Chacune d'elles est dirigée par un héros historique. Ainsi côté français, on incarne Napoléon ; chez les Allemands on joue Bismarck ou encore Cléopâtre si on préfère le camp égyptien. Chaque civilisation possède des points forts qui se traduisent par des bonus non négligeables pour chaque ère atteinte. Comme les Japonais qui disposent d'un bonus sur les ressources alimentaires durant l'Antiquité, des samourais au Moyen Âge et un bonus de loyauté pour l'ère moderne.


Dommage que l'aspect diplomatique ne soit pas un peu plus développé.

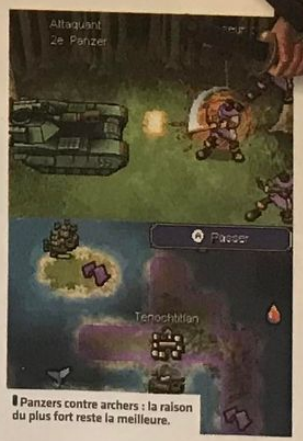
Les navires modernes peuvent soutenir les unités terrestres en bombardant.

La gestion des villes a été grandement simplifiée depuis le jeu original.

LORS DES PARTIES MULTIJOUEURS, C'EST LE CHACUN POUR SOIT QUI PRIME

l'écran de négociation se montrant très limité. Faute de chat vocal pour pallier ces restrictions, les parties multijoueurs n'offrent pas grand intérêt puisque le chacun pour soit prédomine. Pas facile alors de garder quatre joueurs en ligne plusieurs

Le missile balistique est l'arme ultime pour faire plier l'ennemi.



Panzers contre archers : la raison du plus fort reste la meilleure.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Malgré une certaine austérité graphique, *Civilization* offre une grande profusion d'infos à l'écran.

JOUABILITÉ
Une prise en main ergonomique alliant le stylet et les boutons pour un résultat sans accrocs.

SON
Les musiques se laissent écouter, mais les quelques dialogues, quoique drôles, se révèlent vite soûlants.

DURÉE DE VIE
La faible difficulté n'encourage pas à recommencer une fois terminé, mais le système offre une richesse bien réelle.

Si les habitués risquent de s'ennuyer face à la relative simplicité du jeu, les néophytes y trouveront à coup sûr leur bonheur.

15/20

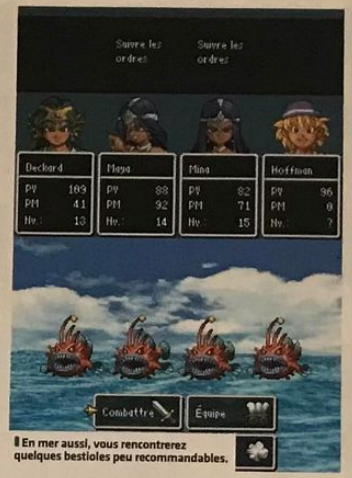
GENRE STRATÉGIE NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR FIRAXIS ÉDITEUR 2K GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

DRAGON QUEST : L'ÉPOPÉE DES ÉLUS

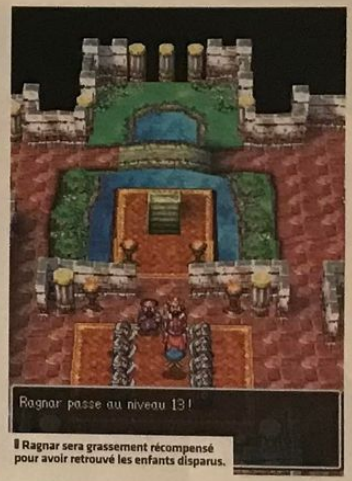
APRÈS *FINAL FANTASY*, C'EST AU TOUR D'UNE AUTRE SAGA DE RENAÎTRE. PRÊT À GOÛTER À LA QUINTESSENCE DU JEU DE RÔLE NIPPON OLD SCHOOL ?

GENRE JEU DE RÔLE **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR ARTEPIAZZA **ÉDITEUR** SQUARE ENIX **DATE DE SORTIE** DISPONIBLE **PRIX** 40 €

C'est en allant vous confesser à l'église que vous pourrez sauvegarder.



En mer aussi, vous rencontrerez quelques bestioles peu recommandables.



Ragnar sera grassement récompensé pour avoir retrouvé les enfants disparus.

Malgré l'événement que constitue sa sortie sur DS, *Dragon Quest : L'Épopée des Élus* est loin d'apparaître comme une nouveauté. Inédit en Europe, mais initialement sorti au Japon en 1990 sur la NES, le jeu constitue le quatrième épisode de la mythique série *Dragon Quest* la plus emblématique de l'histoire du jeu de rôle avec celle des *Final Fantasy*. Un titre de légende, qui connut un premier remake sur PSone en 2001. Le soft profita d'un joli lifting en 3D. C'est cette version que l'on porte aujourd'hui sur la console portable Nintendo, pour le plus grand bonheur des fans de jeux de rôle old school. Car ici, point de cinématiques à gogo, d'effets spéciaux outranciers ou de systèmes de combats ultraperfectionnés, ni même de possibilités tactiles. Au programme : du gain d'expérience, de l'achat d'armes et d'armures, des batailles comme s'il en pleuvait, et, pour faire bonne mesure, une seconde rasade de gain d'expérience !

Vous débutez l'aventure dans la peau d'un jeune homme entraîné par ses proches pour devenir un grand héros. Rien de plus classique. Et vous voyez déjà se profiler à l'horizon le scénario habituel : « le jeune homme au cœur pur parcourt le monde, découvre ses pouvoirs, se fait de nouveaux amis et affronte une entité démoniaque voulant détruire le monde ». Raté ! Au bout de quelques minutes de jeu, vous quittez notre apprenti pour faire la connaissance de Ragnar McRyan, chevalier chargé par son suzerain d'enquêter sur une mystérieuse affaire de disparition d'enfants… Quelques heures plus tard, vous incarnerez la princesse Alina, jeune demoiselle énergique désirant partir à l'aventure. Puis, vous représenterez Torneko Taloon, modeste marchand rêvant d'ouvrir sa propre boutique. Enfin, dans la peau des jolies sœurs Mina et Maya, vous serez chargé de vous venger de l'assassin de leur papa, célèbre alchimiste…

Tout marchand qu'il est, Torneko vivra des aventures dignes d'Indiana Jones !

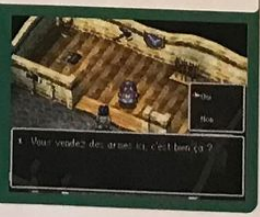
LE DÉCOUPAGE EN CHAPITRES PERMET DE NE JAMAIS ÊTRE LASSÉ PAR L'HISTOIRE

VOIX AU CHAPITRE

Mais alors, quelle histoire raconte ce *Dragon Quest* ? Concrètement, le jeu se découpe en cinq chapitres. Les quatre premières parties correspondent aux personnages décrits ci-dessus, et le cinquième réunit tout ce petit monde autour du jeune apprenti du début. Car le destin de ces héros hors du commun sera d'affronter le seigneur des Enfers, entité démoniaque qui projette de détruire le monde… Ah, ben on y revient ! Aujourd'hui encore, ce découpage en chapitres permet de ne jamais

L'ENVERS DU DÉCOR

Interpréter un héros pourfendeur du mal, c'est amusant, mais incarner un marchand d'armes et d'armures qui passe ses journées à vendre des épées à ces mêmes héros, ça le devient nettement moins. C'est pourtant ce que propose le troisième chapitre du jeu, lorsque vous vous glissez dans la peau du marchand Torneko Taloon. Évidemment, il vivra une grande aventure mais pendant quelque temps, vous devrez rester coincé derrière un comptoir, forcé de vivre de peu palpitants instants. Un changement de perspective foncièrement original !

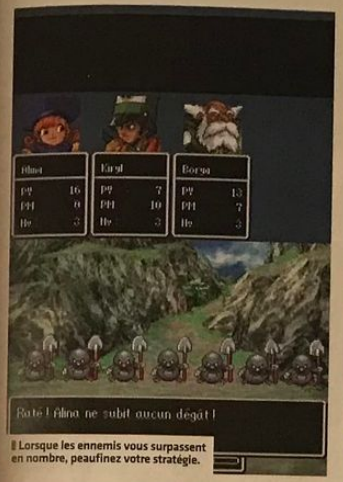


Chaque début de chapitre laisse admirer un superbe dessin d'Akira Toriyama.

Les tapis-roulants démoniaques de ce donjon sont un vrai casse-tête.

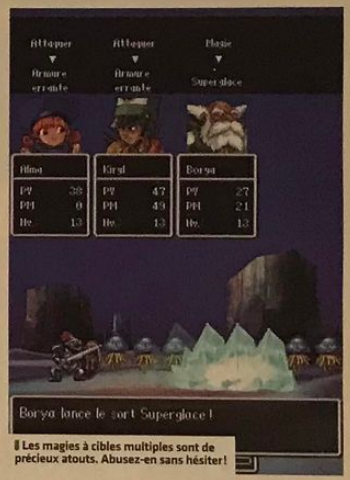
Le casino vous fera gagner de précieux objets. Ne vous faites pas plumer !

Ce slime métallique, très rare, rapporte 1 350 points d'expérience à lui seul !

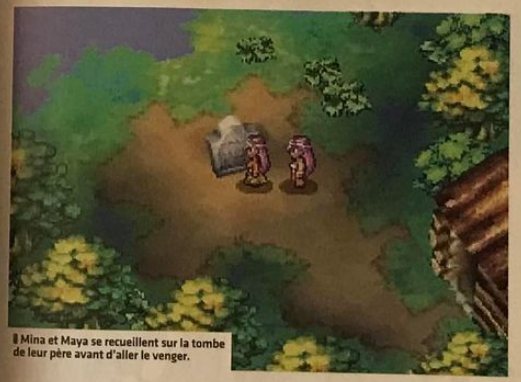


Lorsque les ennemis vous surpassent en nombre, peaufinez votre stratégie.

Il faudra patienter pour avoir accès aux salles des coffres des châteaux.



Les magies à cibles multiples sont de précieux atouts. Abusez-en sans hésiter !



Mina et Maya se recueillent sur la tombe de leur père avant d'aller le venger.

Un boss magnifique et redoutable, que vous ne pourrez vaincre la première fois.

se sentir lassé par la progression narrative, et asseoir un peu plus la crédibilité de l'univers mis en place. Car au fur et à mesure desdits chapitres, vous entendrez parler des figures que vous avez précédemment personnifiées, ce qui renforce l'impression d'évoluer dans un monde en constant mouvement, avec ses héros, ses légendes, ses ragots, etc… En revanche, en terme de gameplay, *Dragon Quest : L'Épopée des Élus* donne dans le classique le plus pur. Votre objectif principal, outre les diverses missions qui vous seront confiées, sera de faire progresser la puissance de vos protagonistes. Car un héros aux caractéristiques faiblardes ne fera pas le poids face aux monstres de plus en plus forts dressés sur son chemin ! À vous alors d'enchaîner les combats pour accumuler la précieuse expérience qui transformera vos petits avatars en de surpuissants guerriers capables de balayer d'un simple revers d'épée la créature la plus belliqueuse !

ACQUÉRIR LE MEILLEUR ÉQUIPEMENT POURRA DEVENIR RAPIDEMENT UNE OBSESSION !

Les combats n'ont rien de bien sorcier dans leur déroulement : vous pourrez choisir d'attaquer avec votre arme, d'user de magie si vos héros en ont la possibilité, d'utiliser un objet ou de vous défendre. En revanche, la période de pré-combat offrira de plus en plus de possibilités lorsque vous progresserez dans l'histoire. Vous déciderez notamment quels compagnons participeront à la bataille, ou choisirez la façon dont vos frères et sœurs d'armes influeront sur le conflit : soit vous convenez de les contrôler vous-même, soit vous leur attribuez un rôle bien précis (guérison, attaque…) que la console administrera par la suite. Bien entendu, tous ces affrontements rapporteront de l'argent, qu'il faudra dépenser à bon escient dans les nombreuses boutiques que vous croiserez tout au long de votre aventure. Acquérir le meilleur équipement deviendra rapidement une véritable obsession !

PAR MONTS ET PAR VAUX

Le monde de *Dragon Quest : L'Épopée des Élus* est particulièrement vaste. Si la première moitié du jeu vous force à une certaine linéarité, vous trouverez par la suite différents moyens de locomotion qui vous laisseront bien plus de liberté. N'hésitez pas à explorer le moindre recoin de la carte, vous pourrez peut-être rencontrer quelques monstres rares ou faire des rencontres inattendues…

RIEN QUE POUR VOS YEUX

Si la représentation des combats pourra décontenancer les non-initiés (ils sont mis en scène à la première personne, vous ne voyez donc que les monstres), l'aspect visuel général de *Dragon Quest : L'Épopée des Élus* n'aura aucun mal à séduire les foules. Les décors, entièrement en 3D, s'affichent sur les deux écrans de la console, et l'on peut modifier l'angle de vue grâce aux touches L et R (sauf dans certains donjons et sur la carte du monde). Indispensable pour révéler les trésors dissimulés derrière un mur et autres passages dérobés ! Les personnages prennent pourtant l'apparence de sprites 2D, dans la grande tradition du genre. Quant aux monstres, ils profitent non seulement de la patte immédiatement reconnaissable du dessinateur Akira Toriyama (papa de *Dr Slump* et *Dragon Ball*, qui a dessiné la saga *Dragon Quest* depuis le premier épisode), mais également d'animations saisissantes de fluidité, qui confèrent à cette galerie de bestioles hétéroclites une personnalité authentique. Seul regret technique : le jeu ralentit parfois lorsque de nombreux sprites sont présents à l'écran. On pourrait continuer pendant des heures à évoquer les excellentes musiques, la durée de vie conséquente, l'originalité de certains passages… Mais la meilleure façon de vous parler de *Dragon Quest : L'Épopée des Élus*, c'est encore de vous exhorter à vous procurer ce bijou dès que possible, pour découvrir par vous-même la richesse infinie de ce grand classique qui ne souffre quasiment d'aucun défaut. Revivre la grande époque du jeu de rôle old school dans le creux de sa main, voilà un cadeau qui ne se refuse pas…

Deckard

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Le jeu allie beauté et performance technique. Seuls quelques ralentissements sont à déplorer.

JOUABILITÉ
Tout se fait instinctivement, avec une ergonomie parfaite. Les menus sont d'une simplicité enfantine.

SON
Si les bruitages sont minimalistes, les musiques, accrocheuses, sont de franches réussites.

DURÉE DE VIE
Le seul fait de réunir les héros demande vingt heures de jeu, et il y a encore beaucoup à faire ensuite.

Un must absolu du genre sur DS, qui allie richesse du contenu, beauté visuelle et mécaniques de jeu parfaitement rodées. Impossible de ne pas craquer !

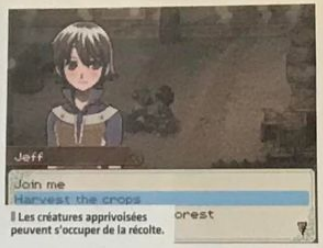
18/20

GENRE GESTION/JEU DE RÔLE **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR NATSUME **ÉDITEUR** RISING STAR GAMES **DATE DE SORTIE** DISPONIBLE **PRIX** 40 €

Le village offre tout ce dont on aura besoin pour mener une vie prospère.

Les grottes permettent de cultiver des légumes de saison toute l'année.

Ce drôle d'appareil transforme les fruits et légumes en graines.



Les créatures apprivoisées peuvent s'occuper de la récolte.

Mieux vaut être solidement équipé avant d'affronter un boss.

RUNE FACTORY : A FANTASY HARVEST MOON

LA TRANQUILLITÉ LÉGENDAIRE DE L'UNIVERS BUCOLIQUE D'*HARVEST MOON* SE VOIT AUJOURD'HUI BOUSCULÉE PAR DE L'ACTION FRÉNÉTIQUE EMPRUNTÉE AUX JEUX DE RÔLE.

PLUS
- Grande richesse
- Enfin de l'action
- Environnements 2D

MOINS
- 3D peu ragoûtante
- Basse-cour absente
- Combats basiques

Après une première entrée plutôt moyenne, *Harvest Moon* avait à cœur de regagner son public. Alors, le voici qui change son fusil d'épaule en délaissant les vertes contrées pour d'effrayantes cavernes peuplées de monstres. Mais que les fanas se rassurent, si *Rune Factory* introduit de l'action dans les mécanismes de la série, la partie exploitation agricole et relations humaines reste présente.

ENFIN DE L'ACTION !

Le joueur interprète un jeune garçon amnésique qui se voit offrir maison et terres par une jeune fille. D'abord, il faudra exploiter son terrain en y faisant pousser fruits et légumes afin de gagner son pain quotidien. Pour cela, le village voisin fournira tous les outils nécessaires moyennant finances, et le héros pourra même y rencontrer sa future promise. Les saisons permettent de cultiver différents types de plantes, chacune ayant droit à son lot de festivals pour exhiber ses talents. Ensuite, le fermier se convertit en guerrier et part explorer les donjons infestés de monstres. Les luttes en temps réel, basiques, enrichissent le jeu, quelques sorts venant par la suite suppléer les armes. Et même si l'on regrette la quasi inutilité de l'écran tactile, la maniabilité croix-boutons s'avère d'une efficacité redoutable. Enfin, au chapitre des déceptions, on note la pauvreté de la réalisation 3D comparée aux superbes décors en 2D. Malgré tout, ce *Rune Factory* représente une excellente entrée en matière pour l'action dans cette série qui en manquait cruellement.

Fylodin

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION La 2D est magnifique, mais les personnages en 3D font tache.

JOUABILITÉ Le stylet est aux abonnés absents, mais la croix fait l'affaire.

SON La bande-son est envoûtante, avec un morceau par saison.

DURÉE DE VIE Une durée de vie [illegible] pour les amateurs de travaux agricoles.

Très bon jeu alliant ce qu'on aime des *Harvest Moon* à de l'action RPG. **16**/20

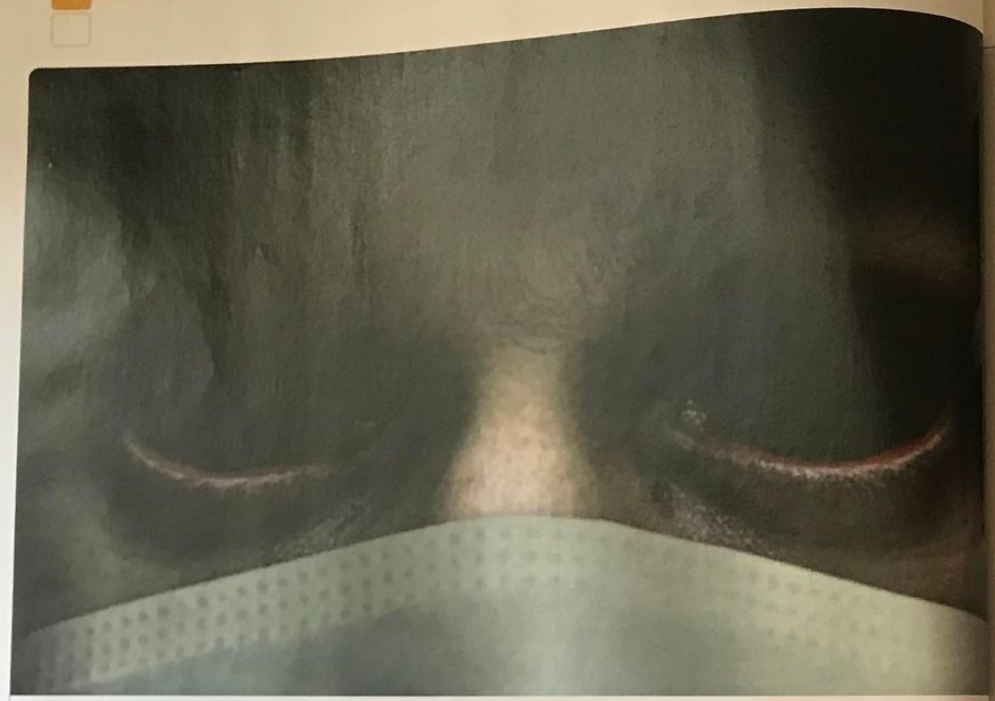
SMARTOYS
JEUX VIDEO
Réparations : Consoles/cd griffés - Jeux neufs & occasions : Rachat/Dépôt
Figurines | Pc & Consoles | Manga dvd
Fini de jouer à ton dernier jeu ? Prends le bon réflexe !

1 Tu vas dans ton Smartoys préféré et tu conviens d'un prix pour tes jeux, nous reprenons presque tout en dépôt, les prix varient de 5 euros pour les vieux jeux PS1 et peuvent monter jusqu'à 50 euros pour la dernière nouveauté PS3. Si tu as des anciens jeux PC saches que nous ne reprenons pas tout car les jeux PC de plus de 2 ans sont très durs à vendre

2 Tu laisses ton vendeur Smartoys favori bosser pour toi ! Tu le connais, tu sais qu'il fait toujours le maximum pour bien conseiller ses clients et il trouvera certainement un preneur pour tes titres. En général les jeux sont vendus en moyenne en 1 mois mais cela varie fort selon les titres. Tu peux de chez toi vérifier l'état de ton dépôt sur notre site Smartoys.be et suivre de près l'évolution de tes ventes.

3 Pour chaque jeu vendu tu récupères 70% en cash ou 90 % en bon d'achat, à toi de choisir... Nos bons d'achat sont valables sur tout ce qui se vend chez Smartoys, les jeux neufs ou occase, les consoles, les accessoires...

19 magasins en Belgique sur :
WWW.SMARTOYS.BE

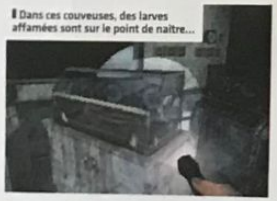


DEMENTIUM : L'ASILE

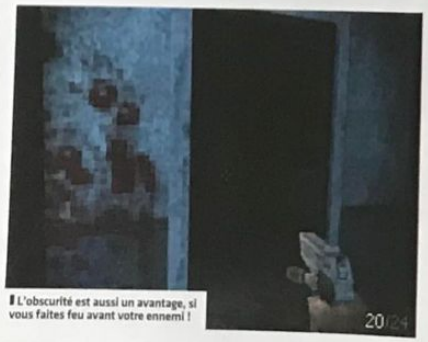
L'HORREUR EST HÉLAS UN GENRE TROP PEU PRÉSENT SUR NOTRE PETITE CONSOLE. AVEC *DEMENTIUM*, LA DONNE VA CHANGER : VOUS ALLEZ POUVOIR FRÉMIR DE PLAISIR !

PLUS
- La réalisation
- Les monstres
- Le côté survival

MOINS
- Les sauvegardes
- Le retour des monstres
- Un peu trop court



Dans ces couveuses, des larves affamées sont sur le point de naître...



L'obscurité est aussi un avantage, si vous faites feu avant votre ennemi !

Tout commence lorsque notre héros se réveille dans une chambre dévastée d'un asile ravagé. Sans autre information qu'une note où il est écrit « pourquoi tu as fait ça ? », il va devoir se frayer un chemin à travers les salles remplies de monstres. Les questions vont ainsi s'accumuler au fil des indices découverts, dans un lent scénario à la conclusion pour le moins surprenante... On se trouve ici dans un jeu de tir à la première personne (ou FPS), agrémenté d'un côté survival horror très plaisant. Techniquement, le jeu impressionne vraiment, et pousse les capacités de la machine bien au-delà de tout ce qui s'est produit en matière de moteur 3D. D'une fluidité exemplaire, *Dementium* se paye le luxe de nous gratifier d'effets de lumières de toute beauté lorsque l'on se promène dans les couloirs sombres, lampe torche à la main. De cet accessoire dépend d'ailleurs le gros de l'action, puisque sans lui, on ne voit pas à plus de deux mètres. Afin de stresser encore davantage le joueur, il est impossible de s'éclairer en même temps que l'on utilise une arme, un bouton ayant été prévu pour passer de l'un à l'autre le plus rapidement possible.

EFFRAYANTE PRÉCISION !

Côté maniabilité, on est très proche d'un *Metroid Prime : Hunters*, avec le stylet qui nous sert à viser, les déplacements s'effectuant à l'aide du pad. Ce système offre une grande précision, salutaire lorsqu'il s'agit de dégommer le plus vite possible des nuées de larves affamées qui rampent vers vous ! Mais l'utilisation de l'écran tactile ne s'arrête pas là. On peut également utiliser notre bloc-notes pour y noter les indices découverts. Un numéro inscrit sur un mur, ou la probable localisation d'une clé, c'est souvent bien pratique de disposer de ces données. Car *Dementium* offre aussi son lot de petites énigmes, qui cassent à merveille le rythme de l'action, apportant une diversité très appréciable. De même, pour les courtes mais intenses cinématiques, qui, bien que mystérieuses, nous plongent à chaque fois un peu plus dans cette ambiance glauque et oppressante qui constitue tout le charme du jeu. Les introductions des boss, par exemple, sont très bien amenées et donnent au combat qui suit un aspect encore plus grandiose.

D'ailleurs, ces créatures horribles sont outrageusement belliqueuses, et il faudra effectuer plusieurs essais pour en venir à bout.

ÉCONOMIE = SURVIE

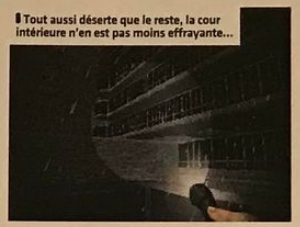
Dementium est une très bonne surprise, à la fois original et techniquement fabuleux. Composé de quinze chapitres, ceux-ci se parcourent la peur au ventre, le niveau de difficulté étant élevé. Les concepteurs ont dosé la disposition des munitions et des fioles de soin à la perfection, privilégiant la fuite et l'économie. Même si à terme on possède un arsenal étoffé, il ne faudra pas trop compter dessus. Si on canarde sans réfléchir, c'est la mort assurée : on risque de se retrouver acculé dans un coin, sans balles, à donner de pitoyables coups de matraque… D'autant plus qu'il n'existe aucun moyen de sauvegarder sa progression ailleurs qu'entre les niveaux, ce qui assure une pression considérable, surtout dans les plus longs chapitres de l'aventure. Pire encore, les ennemis déjà occis réapparaissent lorsque vous visitez à nouveau une salle… Tout cela rend le défi encore plus séduisant, si vous avez le courage de le relever !

Mica

UNE VRAIE BOUCHERIE

Les boss vous donneront souvent du fil à retordre, comme ce boucher imposant et monstrueux qui vous attend dans la morgue de l'asile... Pour le vaincre, vous devrez non seulement éviter son gigantesque hachoir, mais aussi l'empêcher d'aller ouvrir les tiroirs à cadavres de la salle, sinon vous vous retrouverez avec des larves en supplément ! Une bonne dose de dextérité rendra la tâche aisée, mais c'est surtout à grand renfort de chevrotine en pleine tête qu'il entendra raison ! Au fait, avez-vous gardé assez de cartouches ?

Les petites cinématiques font vraiment froid dans le dos !



Tout aussi déserte que le reste, la cour intérieure n'en est pas moins effrayante...

La profondeur de champ est étonnante, surtout avec autant de fluidité !

LES COURTES ET INTENSES CINÉMATIQUES NOUS PLONGENT DANS L'AMBIANCE GLAUQUE

Cette porte demande un code pour s'ouvrir, à vous de le trouver.

Il y a un peu trop de monde par ici, et si on faisait plutôt demi-tour ?

NINTENDO DS. LE MAGAZINE OFFICIEL VERDICT

RÉALISATION
Un moteur 3D magnifique frôlant la perfection, et des effets de lumière inédits sur DS. Du grand art !

JOUABILITÉ
Précis et intuitif, même si on se déplace lentement. Viser et tirer s'exécutent sans même réfléchir.

SON
Des bruitages bien angoissants émaillés de petites mélodies lentes assurent une tension permanente.

DURÉE DE VIE
Les quinze chapitres s'enchaînent assez rapidement, mais la difficulté est heureusement au rendez-vous !

Un splendide jeu d'horreur qui pousse loin les capacités de la DS. Le côté survival se mélange tout à fait au FPS pour nous donner un hit en puissance !

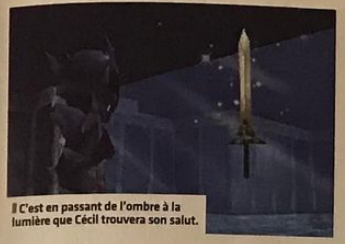
18 / 20

FINAL FANTASY IV

PLUS
- Scénario
- Voix remarquables
- Durée de vie

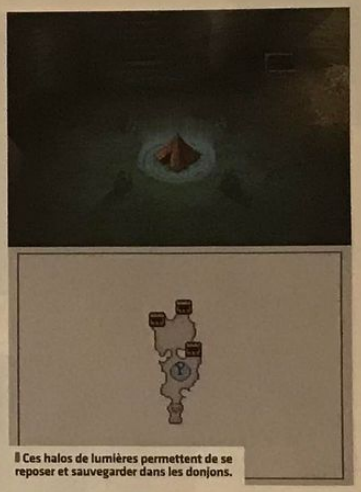
MOINS
- Combats brouillons
- Bonus GBA absents
- Difficulté élevée

SQUARE ENIX RÉCIDIVE AVEC LE QUATRIÈME VOLET DE CETTE SAGA INTEMPORELLE. UNE PURE RÉUSSITE MALGRÉ QUELQUES DÉSILLUSIONS.



C'est en passant de l'ombre à la lumière que Cécil trouvera son salut.

Malgré le semi-temps réel, les combats manquent parfois de dynamisme.

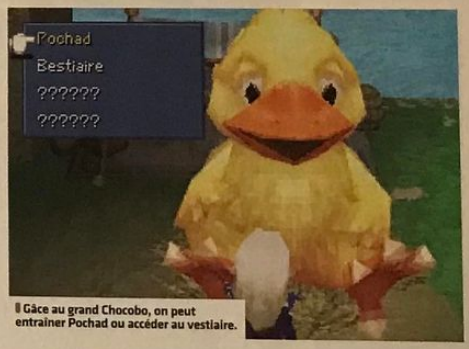


Ces halos de lumières permettent de se reposer et sauvegarder dans les donjons.

Sorti originellement sur Super Nintendo en 1991 au Japon et en Amérique du Nord (en version simplifiée et sous le titre *Final Fantasy II*), il aura fallu attendre 2006 pour découvrir *Final Fantasy IV* sur une console Nintendo en Europe. Cette version GBA, intitulée *Final Fantasy IV Advance*, bénéficiait de graphismes retravaillés - mais toujours en 2D - et de quelques bonus comme un nouveau donjon lunaire inédit. Avec la Nintendo DS, ce jeu de rôle mythique retrouve aujourd'hui sa difficulté originelle. Une refonte graphique en 3D, très agréable, et des voix remarquables doublant les différentes cinématiques rythment l'aventure.

LEVELING OBLIGATOIRE

Cette aventure constitue d'ailleurs l'un des gros points forts de *FFIV*, mettant en scène un scénario plus sombre qu'à l'accoutumée, agrémenté de nombreux rebondissements. L'histoire raconte le destin de Cécil, commandant déchu des ailes rouges de Baron. Afin de se dresser contre son roi soubitement devenu tyrannique et cruel, Cécil renonce aux forces obscures qui lui conféraient son pouvoir et s'engage dans une croisade pour rétablir paix et justice dans le royaume. On renoue avec les grands classiques scénaristiques du jeu de rôle japonais, qu'il s'agisse de la sempiternelle lutte entre le Bien et le Mal ou la non moins immuable notion de héros élu. Seulement ici, l'aventure prend une dimension épique en jouant sur la dualité des principaux protagonistes, Khain et Cécil. Tous deux étaient comme des frères par le passé, et la trahison de Khain rappelle le légendaire fratricide biblique d'un autre Cain, jaloux de son frère Abel. Ce combat,



Grâce au grand Chocobo, on peut entrainer Pochad ou accéder au vestiaire.

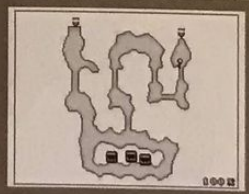
opus n'attribue cette renommée ultrapopulaire à la saga. La difficulté y est donc sérieusement relevée

CETTE AVENTURE MET EN SCÈNE UN SCÉNARIO PLUS SOMBRE QU'À L'ACCOUTUMÉE

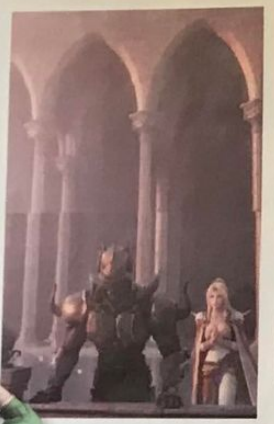
les joueurs vont le vivre dans la douleur. Car, sachons-le, ce *Final Fantasy IV* reflète bien une autre époque, bien avant que le septième et les premières heures témoigneront bien souvent de cuisantes défaites. Il est donc fortement conseillé de passer les premiers temps de l'aventure à pratiquer la technique du leveling, qui consiste à faire monter de niveaux les personnages en enchaînant les combats, afin de ne pas mourir prématurément dans la suite de l'épreuve. Mais même ainsi, il sera malaisé de survivre aux batailles contre des adversaires nombreux et souvent redoutables. Sans parler des puissants boss qui ponctueront chaque fin de chapitre et dont les pouvoirs nous feront maintes

RÉCOMPENSE

Si vous n'arrêtez pas de pester contre la pénurie d'éther, potions et autres queues de phénix bien utiles lorsqu'un combat tourne en votre défaveur, sachez qu'il existe un moyen bien utile d'en faire le plein. En effet, lorsque vous explorez un donjon, la carte de ses dédales se dessine au fur et à mesure de votre avancée. Si vous parvenez à la découvrir dans sa totalité, le jeu vous en récompensera grassement. Mais attention, vue la difficulté, il n'est pas dit que pour cela vous n'ayez pas à utiliser plus de potions que vous n'en gagnerez...



Il vous est possible d'afficher à l'écran le personnage de votre choix via la touche Y.



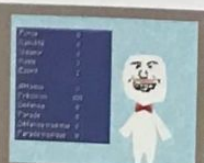
Dans chaque village, vous croiserez une danseuse qui vous fera une petite démonstration.

DES VOIX PARFAITES DOUBLENT LES DIVERSES CINÉMATIQUES QUI RYTHMENT L'AVENTURE

fois mordre la poussière. Tous les affrontements se déroulent en semi-temps réel, ils n'accorderont aucune minute de répit. Il faut réagir vite et bien, car nos adversaires n'attendront pas sagement que l'on ait fini de choisir la technique pour frapper. Cet ingénieux système, bien que parfois lourd à digérer, permet aussi bien de mettre le joueur sous pression que de réaliser des combos dévastateurs grâce à l'utilisation conjointe et presque simultanée de nos personnages. Il est également important d'identifier les points faibles de nos ennemis, afin de tirer profit des forces et faiblesses de notre équipe. Celle-ci variera d'ailleurs suivant notre progression. Pas question ici d'un jeu de rôle où le joueur recrute moult combattants pour créer un groupe forcément construit sur une solide base de trois ou quatre personnages. Non, nos alliés vont et viennent dans notre escouade en fonction des rebondissements scénaristiques, si bien qu'il faut sans cesse remettre en question nos tactiques de jeu pour les adapter à notre nouvelle bande. Autre subtilité : à certains moments de l'aventure, on obtiendra de précieux objets appelés objets-clés. Judicieusement placés sur l'un des membres de notre groupe, ceux-ci lui allogeront une technique spéciale comme la contre-attaque ou des aptitudes en pharmacologie.

POCHAD

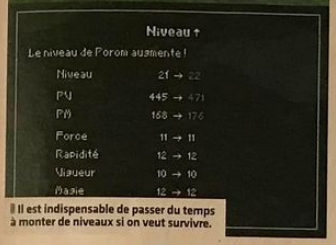
Avec sa venue sur DS, *Final Fantasy IV* s'offre une exclusivité sous forme d'une invocation pour la jeune Rydia. Il s'agit d'un petit bonhomme nommé Pochad, qui pourra être invoqué durant les batailles de la campagne, ou via des combats en local. En allant parler au grand Chocobo, vous pourrez participer à différents challenges basés sur les mathématiques, le temps ou autres, afin d'accroître les compétences de votre ami...



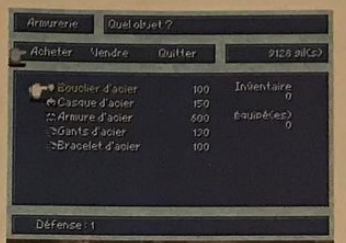
POCHAD LE GADGET

Malheureusement, tout n'est pas rose dans cette adaptation. Capacités de la DS oblige, le titre s'offre une cure de jouvence avec une réalisation 3D plutôt réussie. Les personnages sont charismatiques et animés avec soin, mais on regrettera que des moyens supplémentaires n'aient pas été déployés pour donner plus de vie aux environnements désespérément vides. Avec la refonte graphique du titre, Square Enix propose en sus quelques voix formidables pour agrémenter les cinématiques. Parfaitement dans le ton et en anglais sous-titré, elles donnent davantage de crédit à la dramaturgie du récit. Néanmoins, seules quelques scènes principales subissent ce traitement. Du coup, les séquences restantes non doublées laissent un arrière-goût d'amertume. Il en va de même avec l'absence inexplicable des bonus à la version GBA, qui resteront malheureusement exclusifs à cette dernière. Quant aux fonctionnalités tactiles, indispensables, elles consistent essentiellement à diriger son personnage à l'écran en pointant au stylet la carte qui se dessine automatiquement sur l'écran tactile. Une option qu'on oubliera bien vite pour la jouer old school, à la croix et aux boutons. Enfin, les développeurs ont offert à la jeune Rydia une invocation pour le moins originale : un petit personnage baptisé Pochad, sorte de mix entre le bonhomme en mousse de Patrick Sébastien et celui en pain d'épices de *Shrek*, dont les capacités évolueront par le biais de mini-jeux. On pourra redessiner son visage au stylet, lui apprendre de nouvelles techniques et même affronter en réseau local l'un de ses innombrables alter-ego créés par l'un de nos amis. Amusant deux minutes, il faut bien reconnaître que cette option n'a pas grand intérêt ; on aurait préféré d'autres exclusivités plus exaltantes. Cependant, malgré des lacunes, ce remake de *Final Fantasy IV* fait mouche, grâce notamment à une aventure que les années n'auront pas rendue moins passionnante. Pour un remake, on aurait espéré mieux, mais en tant qu'expérience de jeu, c'est un véritable régal dont on ne se lasse pas.

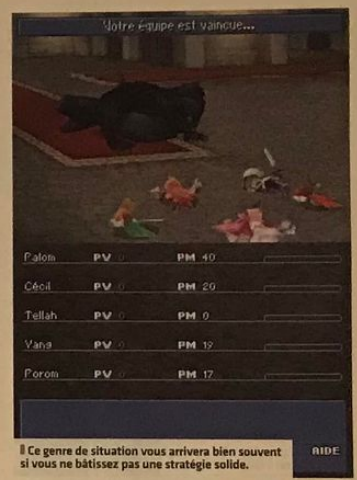
Fylodindon



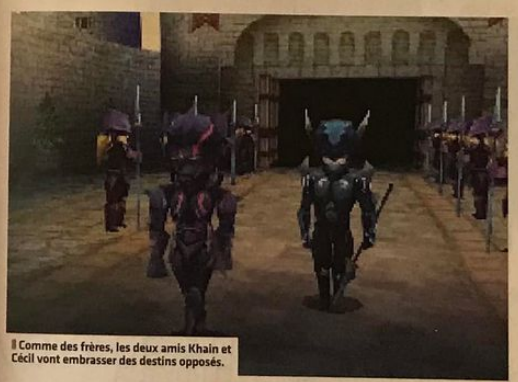
Il est indispensable de passer du temps à monter de niveaux si on veut survivre.



Lorsque vous achetez armes et équipement, les personnages concernés réagissent à l'écran.



Ce genre de situation vous arrivera bien souvent si vous ne bâtissez pas une stratégie solide.



Comme des frères, les deux amis Khain et Cécil vont embrasser des destins opposés.

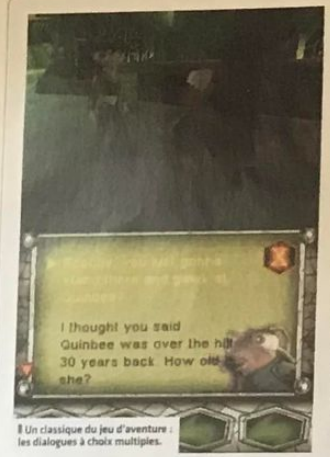
NINTENDO DS. LE MAGAZINE OFFICIEL

REALISATION	Les personnages en 3D sont très soignés, mais les environnements paraissent un peu trop vides.
JOUABILITÉ	Le stylet est facultatif et les combats parfois brouillons, mais l'ensemble fonctionne à merveille.
SON	Des musiques toujours captivantes et des voix extraordinaires mais que l'on aurait aimé plus nombreuses.
DUREE DE VIE	Une aventure un brin linéaire ainsi qu'une durée de vie plus basée sur la difficulté que sur son scénario.

On aurait espéré plus du remake mais en tant que jeu, *Final Fantasy IV* est un monument que l'on découvre ou redécouvre avec plaisir.

17 / 20

GENRE AVENTURE/ACTION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR CRACKPOT ENTERTAINMENT ÉDITEUR GAMECOCK DATE DE SORTIE À VENIR PRIX 30 €



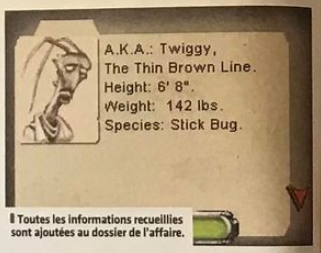
Un classique du jeu d'aventure : les dialogues à choix multiples.

Zoomer sur une scène permet de récolter de précieux indices.

Les phases d'action sont ennuyeuses et difficilement lisibles.

Votre partenaire est un cliché à lui tout seul.

On rencontre toutes sortes de personnages hauts en couleur.



Toutes les informations recueillies sont ajoutées au dossier de l'affaire.

INSECTICIDE

LORSQUE LE FILM *MICROCOSMOS* RENCONTRE LES ŒUVRES DE JAMES ELLROY (*L.A. CONFIDENTIAL*...), CELA DONNE UN POLAR NOIR OÙ LES INSECTES TRAQUENT LE CRIME.

PLUS
- L'univers
- La bande-son
- Les clins d'œil

MOINS
- Approximatif
- Moche
- Frustrant

S'il y a bien une chose que l'on peut reconnaître à *Insecticide*, c'est son originalité. En effet, transposer les fondamentaux du film noir dans un jeu d'aventure mettant en scène des insectes est une idée peu commune. Car ce titre nous place dans la peau (si l'on peut dire) de Chrys Liszt, de la division Insecticide. Cette jeune détective et son expérimenté collègue Roachy Caruthers vont enquêter sur un meurtre survenu au sein de la compagnie Nectarola, une fameuse marque de soda.

ACTION ÉPROUVANTE

Avec une telle entrée en matière, on touche là aux classiques du film policier. L'image sombre, la musique jazzy, la voix off, les personnalités des protagonistes constituent autant de clins d'œil. L'univers nous interpelle, l'histoire fait mouche et les phases d'investigation finissent de nous séduire. Celles-ci se présentent telles un point & click dans la plus pure tradition du genre. On y déplace Chrys à l'aide de la croix directionnelle quand le stylet permet d'interagir avec les objets amassés tout au long de notre recherche. Les dialogues pertinents contribuent à créer cette atmosphère unique. Mais les choses se gâtent lorsque la partie aventure laisse place à la plate-forme. Car après chaque séquence d'enquête suit une phase d'action où notre héroïne à quatre pattes virevolte de plate-forme en plate-forme en éliminant toutes les bestioles osant barrer sa route.

Outre la laideur affligeante des graphismes, on retiendra surtout une approximation pénible et handicapante pour des séquences sans intérêt. Des passages qui gâchent un jeu prometteur, à l'image d'une mouche flottant au beau milieu d'une soupe de ma grand-mère...

Fylodindon

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	Si la partie aventure est réussie, la partie action l'est bien moins.
JOUABILITÉ	Les phases d'action approximatives et ennuyeuses agacent !
SON	Les voix sont bien dans le ton et les musiques créent l'ambiance.
DURÉE DE VIE	Il ne faudra pas plus d'une dizaine d'heures pour en voir le bout.

Un jeu qui avait tout pour réussir mais qui sombre dans l'indifférence.

12 / 20

GENRE MINI-JEUX NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR DREAMS INTERACTIVE ÉDITEUR 505 GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

MYSTERY MANSION

LA RENTRÉE À PEINE COMMENCÉE, L'AMBIANCE DÉJANTÉE D'HALLOWEEN POINTE DÉJÀ LE BOUT DE SON NEZ DANS UN JEU QUI DONNERA DES FRISSONS UNIQUEMENT À VOTRE STYLET... MÊME LES REVENANTS EN SONT REVENUS !

PLUS
- Le design original
- L'ambiance
- Des mini-jeux sympas

MOINS
- Un solo trop court !
- Pas de multijoueur
- Parfois imprécis

Cette chasse au hamburger mutant fait partie des mini-jeux assez rigolos.

Pour jouer à se faire peur, rien de mieux qu'une excursion par une nuit de pleine lune dans une maison soit-disant hantée. Pourtant, lorsque la sinistre demeure est réellement habitée par des esprits frappeurs, ces derniers n'hésitent pas à jouer des tours et à lancer des défis aux explorateurs indésirables. Partis sur les traces du trésor du professeur Stein, nos trois héros sont rapidement confrontés à vingt-six mini-jeux mettant votre dextérité comme votre logique à l'épreuve. Peu nombreux mais assez variés, ces challenges prennent la forme de jeu du taquin, de puzzle ou de chasse au fantôme. Mais en plus de souffrir d'une précision discutable au stylet, *Mystery Mansion* pâtit également d'une durée de vie à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Il ne faut en effet guère plus d'une petite demi-heure pour venir à bout de la courte aventure solo. Même si les parties peuvent être rejouées dans d'autres niveaux de difficulté, l'absence d'un mode multijoueur achève d'entraîner ce jeu vers les ombres de la médiocrité. Dommage.

Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	
JOUABILITÉ	
SON	
DURÉE DE VIE	

Une durée de vie qui fait peur pour un jeu pourtant loin d'être macabre.

9 / 20

GENRE PLATE-FORME/ACTION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR HUMAN SOFT ÉDITEUR THQ DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

BIEN MALGRÉ EUX, LES TROIS PROTAGONISTES DU FILM ÉPONYME VONT DEVOIR COOPÉRER POUR SURVIVRE DANS LES ENTRAILLES INEXTRICABLES DE LA TERRE. PAS TOUJOURS SIMPLE, LES JOIES DE LA SPÉLÉOLOGIE EN FAMILLE...

PLUS
- La réalisation
- Les mini-jeux
- Les personnages

MOINS
- Caméra capricieuse
- Musiques peu variées
- Aucun multi

Présenté comme un jeu de plate-forme en 3D à la réalisation correcte, *Voyage au Centre de la Terre* nous propose, pour varier l'action, quelques mini-jeux sympas tirant parti des capacités spécifiques de chacun des trois aventuriers. Trevor pose des charges explosives, Hannah sera de corvée pour le lancer de grappin, tandis que Sean pourra s'amuser à escalader les parois abruptes. La collecte de fossiles est également possible, phase très amusante qui consiste à les extraire de la roche à l'aide du stylet sans les abîmer. Si on ajoute les nombreux passages sous-marins ainsi que les dinosaures à combattre, on obtient une aventure assez distrayante même si la caméra, parfois capricieuse, vient gâcher les sauts qui en deviennent souvent approximatifs. Sans être le jeu du siècle, *Voyage au Centre de la Terre* reste bien au-dessus de la majeure partie des titres à licence et trouvera sans mal son public chez les plus jeunes. Mais il laissera sans doute de marbre ceux qui affectionnent les challenges un peu plus corsés !

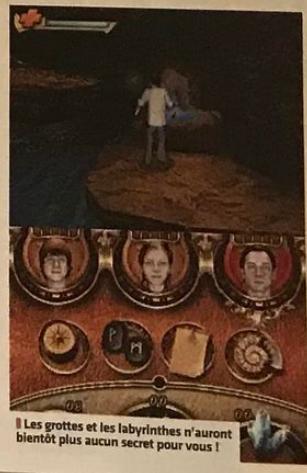
Mica

NINTENDO DS. VERDICT

REALISATION	
JOUABILITÉ	
SON	
DURÉE DE VIE	

Une aventure « pop-corn » qui se digère bien et qui ravira les jeunes joueurs.

12 / 20


Les grottes et les labyrinthes n'auront bientôt plus aucun secret pour vous !

GENRE ACTION NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR N-SPACE ÉDITEUR LUCASARTS DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

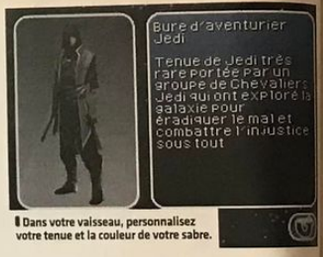
Le jeu emprunte aux deux trilogies et introduit des lieux et héros inédits.

Lorsqu'un duel se déclenche, maintenez votre sabre perpendiculaire.

Au fil du jeu, de nouvelles combinaisons de pouvoirs deviennent accessibles.

Loin d'être un simple prétexte pour le jeu, le scénario se révèle captivant.

La Force permet d'interagir avec le décor (débris, obstacles, mécanismes, etc.).



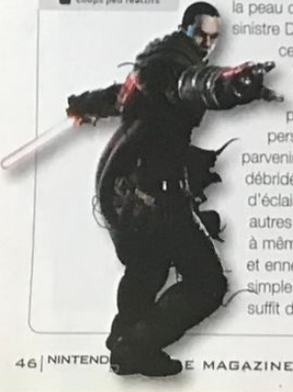
Dans votre vaisseau, personnalisez votre tenue et la couleur de votre sabre.

STAR WARS : LE POUVOIR DE LA FORCE

QUAND LUCASARTS DÉCIDE DE METTRE LES JEDIS À L'HONNEUR D'UN ÉPISODE DE *STAR WARS* INÉDIT, LA FORCE EST AVEC LUI MALGRÉ DE SÉVÈRES INTERFÉRENCES.

PLUS
- Ambiance et scénario
- Être un Jedi
- Contrôles originaux

MOINS
- Trop court et facile
- 3D parfois grossière
- Coups peu réactifs



Confortablement calé entre les épisodes III et IV, *Le Pouvoir de la Force* vient habilement assurer la jonction entre les deux trilogies de Georges Lucas. Peaufiné avec soin, l'astucieux scénario vous glisse ainsi dans la peau de l'apprenti secret du sinistre Dark Vador, chargé par ce dernier de traquer les derniers Jedis encore en vie. Pas manchot pour deux sous, votre personnage dispose pour y parvenir d'un panel d'attaques débridées à base de combos, d'éclairs, d'étouffements et autres vagues de Force brute à même de balayer objets et ennemis. Et tout cela d'un simple coup de stylet, puisqu'il suffit de pointer les icônes propres à chacun de vos pouvoirs sur l'écran tactile pour les déchaîner, ou de passer de l'une à l'autre case pour réaliser des combinaisons plus destructrices encore.

SIMPLE PADAWAN

Malheureusement, tout ne paraît pas clair de ce côté-ci de la Force. Car, si cette prise en main originale s'assimile immédiatement, elle va produire quelques ratés et autres temps de réponse un poil trop longs. Mais vue la difficulté aussi au ras les pâquerettes que l'I.A. de vos ennemis, le challenge ne s'en trouve pas plus corsé pour autant. À tel point d'ailleurs qu'une poignée d'heures suffisent pour connaître l'une des deux fins alternatives. Dommage, car avec des niveaux moins plats et linéaires, il y avait matière à revenir pour un deuxième service grâce au sentiment de puissance bien présent et au rythme soutenu de l'action, rehaussée par des boss et mini-jeux souvent intenses (concentration de la force, duels de sabre, QTE). En bref, un bon défouloir pour les mordus de la saga, mais pour eux seuls.

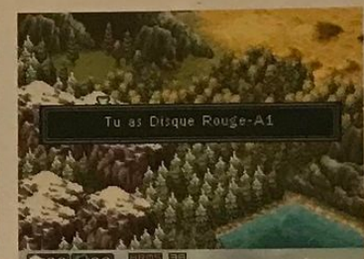
Jumesy

NINTENDO DS. VERDICT

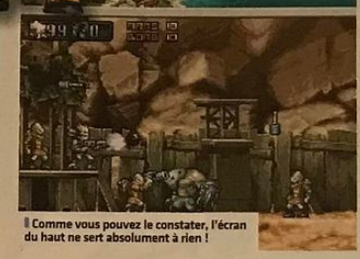
RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
Quelques passages impressionnants malgré une 3D austère.	Le tactile fonctionne malgré des ratés et des niveaux dirigistes.
SON	**DURÉE DE VIE**
Certains bruitages crachouillants nuisent aux airs somptueux.	Le multi n'allonge guère une sauce correcte, mais vite avalée.

Prenant et rythmé, ce *Star Wars* se montre toutefois bien court et bourrin. **12**/20

GENRE ACTION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR MANA COMPUTER SOFTWARE ÉDITEUR LEXICON DATE DE SORTIE OCTOBRE PRIX 30 €



Armes, munitions, armure et vie sont parachutées sur le champ de bataille.



Comme vous pouvez le constater, l'écran du haut ne sert absolument à rien !

N'hésitez pas à détruire l'environnement pour découvrir des bonus cachés.

Le jeu propose quelques véhicules comme cette moto-neige en tout début de partie.

Les vagues incessantes d'ennemis sont plus problématiques que ces chars.

Les grenades sont limitées mais bien pratiques pour dénicher les campeurs.

COMMANDO : STEEL DISASTER

PLUS FORT QUE RAMBO ET CHUCK NORRIS RÉUNIS, PARTEZ ÉTRIPAILLER DES COHORTES ENNEMIES INTERMINABLES À TRAVERS PLAINES ENNEIGÉES ET DÉSERTS ARIDES. GO, GO, GO !

PLUS
- Petit prix
- Rythmé
- Difficile

MOINS
- Clone de *Metal Slug*
- Ralentissements
- Aucun choix du niveau

Dans le monde du jeu vidéo, les titres se classent en deux catégories : ceux qui ouvrent la voie et ceux qui la suivent. Dans ce cas, *Commando : Steel Disaster* appartient clairement à la seconde tant le jeu plagie la série mythique des *Metal Slug*. S'il est toujours décevant de constater qu'un développeur préfère copier plutôt que d'innover, cela ne rend pas *Commando* mauvais pour autant. Il faut pourtant bien le reconnaître, la qualité générale n'est guère au rendez-vous. Certes, le jeu se montre agréable graphiquement et l'action nerveuse à souhait, avec une pléthore d'ennemis qui ne nous laissent pas une seconde de répit. Mais l'animation rame sec malheureusement ! En outre, le titre se contente d'un seul perso jouable, d'un seul mode, et n'inclus aucun classement. Or, vue la difficulté exacerbée, il paraît inconcevable de ne pas voir figurer le moindre tableau de scores… À déplorer également, l'absence de sélecteur de niveaux qui signifie qu'à chaque mort (et cela meurt souvent), il faut tout recommencer depuis le début. Plus grave encore, les fonctionnalités DS ont toutes été oubliées, qu'il s'agisse du stylet, du micro mais aussi et surtout du double écran, simple potiche. L'utilisation du couple croix/boutons ne gêne pas pour ce type de jeu, mais un peu plus d'inventivité aurait été préférable. Heureusement, *Steel Disaster* n'en n'est pas totalement dénué, à l'image des roulades pour éviter les tirs des adversaires ou des deux jauges de vie et d'armure plutôt bienvenues. Cependant, ces petites trouvailles apparaissent bien maigres pour espérer séduire les joueurs qui lui préfèreront sans doute *Metal Slug 7* (testé dans ce numéro) ou pour les plus hardcores *Contra 4* (en import en attendant mieux).

Fyladindon

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
Graphisme agréable, mais entaché de ralentissements.	Un classique croix/boutons efficace mais peu inventif.
SON	**DURÉE DE VIE**
Des musiques enjouées et la douce mélodie de vos armes incessante.	La durée de vie est plus due à la difficulté qu'au nombre de niveaux.

Une pâle copie de *Metal Slug* qui souffre de trop nombreux défauts. **11**/20

METAL SLUG 7

LES BORNES D'ARCADE, C'EST FUN, MAIS UN PEU ENCOMBRANT. ALORS, QUOI DE MIEUX QU'UN SEPTIÈME ÉPISODE DE LA CÉLÈBRE SÉRIE *METAL SLUG* SUR LA PETITE PORTABLE ?

PLUS
- Les animations
- Les boss !
- Un pur défouloir

MOINS
- Peu de nouveautés
- Pas de mode multi
- Pas assez de niveaux

Une seule solution s'impose pour tirer en bas : sauter simultanément.

Le monde enneigé, l'un des niveaux les plus réussis, réunit pléthore d'ennemis.

Il fut un temps où la 2D régnait en maîtresse absolue, où les personnages, armés jusqu'aux dents, se déplaçaient en scrolling horizontal en tirant sur tout ce qui bouge, et où l'action décérébrée était prétexte à la chasse aux high scores la plus impitoyable. Un temps où il faisait bon jouer. Mais qui oserait affirmer que « c'était mieux avant », alors que l'un des plus fameux représentants du shoot frénétique né sur bornes d'arcade et NEO-GEO, la série des *Metal Slug*, débarque prochainement sur DS ? Dans la plus pure tradition de la licence de SNK, ce septième épisode à la difficulté corsée se veut tout aussi jusqu'au-boutiste que ses prédécesseurs. Très old school, le titre commence en fanfare avant même que le perso (au choix parmi six soldats), en parachute, ne pose un pied sur terre. Dans les airs, il est déjà capable de lancer les hostilités en jetant une grenade en guise de cadeau de bienvenue. Là, les rencontres – sanglantes – avec les troufions du général Morden seront ininterrompues durant toute l'aventure, et il sera de votre devoir d'exterminer tout ce qui bouge. Dans certains niveaux, il sera même possible de prendre les commandes d'un Metal Slug (littéralement, limace de métal), véhicule tout-terrain qui protège des obstacles et obus incessants. Clin d'œil habituel aux classiques de la science-fiction, les exosquelettes biomécaniques (du type de celui qu'endosse Ripley dans *Aliens*) servent également de protection contre les tirs ennemis. Encore une carapace bien utile pour tout détruire sur son passage…

SAGA SANS MUNITIONS

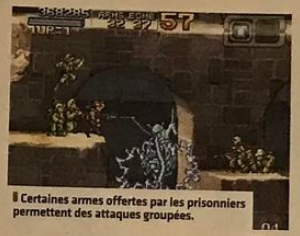
Outre la baston, votre mission consistera à libérer des prisonniers, qui, reconnaissants, vous offriront de la nourriture ou des armes, ces dernières étant les récompenses les plus jouissives. Vous retrouverez les incontournables fusils laser (pour shooter avec précision), lance-flammes et autres shotguns. Alors, la touche R permutera l'équipement selon chaque situation. Évidemment, les grenades (à user avec parcimonie) s'avèreront indispensables pour faire exploser les chars d'assaut et autres bâtiments rivaux. Mais, toutes ces caractéristiques paraissent-elles si exceptionnelles, compte tenu du passif de la licence ? Pas forcément, hélas. Car si ce chapitre, développé pour la DS (une gageure au vu de la fluidité des animations, la machine ne ramant qu'à de rares instants) respecte la patte graphique de ses aînés (des boss gigantesques, des ennemis variés et des persos au style très cartoon), le soft ne révolutionne pas non plus la licence, oubliant de renouveler au passage l'armement ou le design des niveaux. Concernant la difficulté, pas de déception. Tout dépend du joueur que vous êtes. Néophyte désireux de vous faire la main, le mode Facile vous aidera à débloquer les sept niveaux (ce qui raccourcit beaucoup la durée de vie) et d'y revenir à loisir dans le mode École de combat, qui permet de refaire les missions avec différents handicaps. Gamer endurci désireux d'enregistrer les meilleurs scores, vous pourrez tenter le grand chelem en mode Normal ou Difficile. Autant dire que de nombreuses heures d'entraînement intensif s'imposeront… Mais la grosse contrariété résulte de l'absence de mode multi. Tout simplement un péché capital de la part de SNK, étant donné la tradition de jeu en duo de la série.

Janis

ÉCRAN DE CONTRÔLE

Si l'utilisation du stylet s'avère quasi inexistante dans *Metal Slug 7*, celle de l'écran tactile, bien que minimaliste, présente néanmoins un intérêt pour ceux qui souhaitent emmagasiner les plus gros scores. En effet, pas besoin de garder un œil sur la carte pour savoir où aller (le déplacement étant évident, qu'il soit horizontal ou vertical). En revanche, elle peut s'avérer utile pour repérer les bonus et les prisonniers à libérer, y compris ceux dissimulés dans le décor. À vous de trouver le moyen de les délivrer !

Le choc des titans : l'affrontement entre un Metal Slug et un boss colossal !



Certaines armes offertes par les prisonniers permettent des attaques groupées.

Il est possible d'orienter ses tirs en diagonale, mais furtivement.

CET ÉPISODE SE VEUT TOUT AUSSI JUSQU'AU-BOUTISTE QUE SES PRÉDÉCESSEURS

Du pur scrolling vertical à l'ancienne : si l'on tombe, c'est la mort assurée !

Les couleurs de certains environnements sont ternes, même à un niveau avancé.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Des animations fluides, des boss et des ennemis variés. Mais peu d'ajout par rapport aux précédentes versions.

JOUABILITÉ
Rien à reprocher du côté de la maniabilité. On regrette seulement l'absence du stylet dans le gameplay.

SON
Voix digitalisées, hurlements des ennemis, bruit de la mécanique et musiques au diapason : tout y est !

DURÉE DE VIE
Sept niveaux et pas de multi, c'est un peu juste, sauf pour ceux dont la motivation réside dans les high scores.

Malgré le manque de renouvellement et l'absence de multi, impossible de bouder son plaisir, ce volet étant tout incontournable. Old school à souhait !

15/20

GENRE GESTION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR WIZARBOX ÉDITEUR MONTE CRISTO DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

CITY LIFE DS

HÉRITÉ DE L'UNIVERS DU PC, *CITY LIFE* APPORTE UNE DIMENSION ATYPIQUE AUX JEUX DE GESTION URBAINE. PRÊT À MONTER UN PROJET POUR AMÉLIORER LA VIE DES HABITANTS ?

PLUS
- La profondeur du jeu
- Les communautés
- Nombreux bâtiments

MOINS
- Trop de microgestion
- Graphisme confus
- Bilan dur à équilibrer

Un quartier de bureaux est synonyme de grosses rentrées d'impôts locaux.

Le jeu propose trois résolutions. Celle-ci offre une bonne vue d'ensemble.

City Life n'est pas qu'un simple titre inspiré du célèbre *Sim City*. Ces deux softs ont certes en commun de vous inviter à construire et gérer votre ville au quotidien, mais *City Life* pimente la chose en intégrant une notion croustillante basée sur les différentes classes sociales qui peuplent votre ville. En somme, il ne suffit pas de construire des usines de production électrique, de placer commissariats et casernes de pompiers avant de combler les espaces libres en érigeant des lotissements et des immeubles de bureaux comme dans tout jeu du genre. Car si ce principe sert ici aussi de base, il ne constitue qu'une infime partie du jeu. En effet, il faut vous appliquer à construire des quartiers distincts, adaptés à chacune des six différentes classes sociales et leurs besoins. En réalité, le jeu ne milite pas clairement en faveur de la mixité sociale puisque, si plusieurs catégories d'administrés cohabitent dans un même quartier, vous pouvez être certain qu'à plus ou moins long terme, des conflits éclateront. Aussi, un terrain de basket peuplé de jeunes bruyants risque de déplaire fortement aux classes aisées. À l'inverse, des bijouteries et des restaurants huppés susciteront la convoitise chez les plus démunis. Ces querelles peuvent ainsi dégénérer jusqu'à l'émeute, avec tout ce que cela engendre comme insécurité, incendies et autres maux.

BÂTISSEUR DE RÊVE

Grâce à la 3D isométrique très caractéristique des « city builders », *City Life* se prête parfaitement à une adaptation sur DS. On ne peut rêver meilleur accessoire qu'un stylet pour dessiner le réseau routier ou de transports en commun, positionner des bâtiments ou les faire pivoter en touchant l'icône adéquate. Si la prise en main se révèle très intuitive en ce qui concerne la construction, il en va de même pour les phases de gestion puisque vous naviguez instinctivement dans l'arborescence des menus en pointant les différents onglets. Vous devrez néanmoins garder constamment à l'esprit que le nerf de la guerre reste l'argent, étape de cette phase d'entraînement n'est donc pas un luxe pour assimiler toutes les ficelles vous permettant d'équilibrer votre budget. Lorsque vous maîtriserez ces mécanismes, vous vous lancerez dans le mode Défi constitué de quinze scénarios ayant pour cadre trois environnements.

LES COMMUNAUTÉS

City Life DS repose sur un paramètre lié à la cohabitation entre les différentes catégories socioprofessionnelles. À la base, vous trouvez les défavorisés vivant dans des quartiers modestes et se contentant de peu pour leurs loisirs puisque un simple terrain de basket suffit à les satisfaire. À l'opposé se situe la classe des élites constituée par les énarques, beaucoup plus difficiles à contenter puisqu'ils exigent des boutiques de luxe, un opéra, etc. Entre ces deux extrêmes, quatre catégories intermédiaires attendent vos actions.

Éloignez les usines électriques et les décharges des centres-ville.

La densité du trafic automobile provoque du mécontentement.

Lors de ces animations, c'est l'écran supérieur qui apporte les informations utiles.

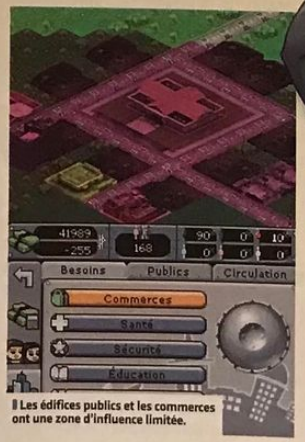
LE JEU NE MILITE PAS POUR LA MIXITÉ SOCIALE, TÔT OU TARD, DES CONFLITS ÉCLATERONT

aussi, il est préférable de commencer par le mode Campagne qui n'est ni plus ni moins qu'un didacticiel. Le titre repose en effet sur de nombreux paramètres nécessitant une microgestion quasi permanente. Recommencer plusieurs fois chaque

Le jeu s'appuie une fois de plus sur la notion de paix sociale, mais vous devrez également tenir compte d'autres facteurs tels que le tourisme ou le traitement des déchets, pour ne citer qu'eux. Reste enfin le mode Libre, sans autre objectif que celui de créer une métropole la plus densément peuplée. Malgré une réalisation graphique pas franchement folichonne et une ambiance sonore minimaliste, *City Life DS* n'en demeure moins un jeu de gestion chronophage, capable de scotcher de longues heures les gestionnaires en herbe. Et si l'on ne peut que regretter l'absence de mode multijoueur, ce nouveau venu reste un titre très bien pensé dont le concept de classes sociales introduit un ingrédient supplémentaire, absent de ses nombreux concurrents.

Stonehenge

Chaque catégorie socioprofessionnelle a des centres d'intérêt spécifiques.



Les édifices publics et les commerces ont une zone d'influence limitée.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
De la 3D isométrique assez austère, mais une grande variété de constructions pour agrémenter la ville.

JOUABILITÉ
Rarement un jeu de gestion aura proposé une interface aussi simple à prendre en main.

SON
Ce n'est clairement pas le point fort du jeu, tant pour la musique que pour les bruitages.

DURÉE DE VIE
Le soft nécessite du temps pour espérer en saisir et maîtriser toutes les subtilités.

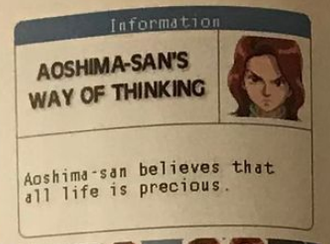
Bien qu'un peu austère visuellement, *City Life* sort décidément des sentiers battus grâce à ses notions de cohabitation et de communauté.

14/20

GENRE ACTION/AVENTURE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR SPIKE ÉDITEUR JOWOOD PRODUCTIONS DATE DE SORTIE FIN OCTOBRE PRIX 40 €

La vue aérienne de l'hôpital permet de se déplacer entre les services.

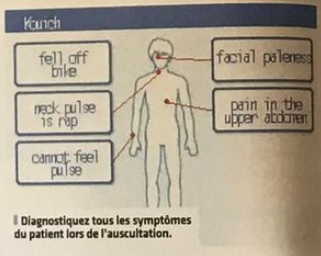
Identifiez l'erreur sur l'image du bas, et cerclez-la à l'aide du stylet.



Réussissez à convaincre Aoshima sinon vous enchaînerez deux opérations.

Guidez le drain à travers l'artère en prenant garde aux parois.

Affichez un guide avec les boutons L ou R pour ne pas opérer à l'aveuglette.



Diagnostiquez tous les symptômes du patient lors de l'auscultation.

LIFESIGNS : À CŒUR OUVERT

BIENTÔT DISPONIBLE EN MAGASIN, NOUS VOUS PROPOSONS DE (RE)DÉCOUVRIR CE JEU ASSEZ PARTICULIER. IMMERSION DANS LA VIE MOUVEMENTÉE D'UN HÔPITAL : CAPTIVANT.

PLUS
- Opérations variées
- Les associations
- Les personnages

MOINS
- Trop de dialogues
- Peu de chirurgie
- Opérations guidées

Il est loin le temps où l'hôpital prenait l'aspect d'un démon dont la seule évocation suffisait à nous glacer le sang. Aujourd'hui, avec le succès des séries *Urgences*, *Grey's Anatomy* ou *Scrubs*, il a clairement la cote. Bien entendu, le jeu vidéo n'est pas épargné par cet engouement, emmené par l'excellent *Trauma Center*. Mais contrairement aux apparences, *Lifesigns* n'est pas un clone du titre d'Atlus ; l'approche s'y montre complètement différente.

AMOURS ET BISTOURI

Ici, le joueur est plongé dans un univers plus réaliste : on dialogue avec nos confrères et nos patients, on agit sur les éléments du décor, on se retrouve donc devant un jeu d'aventure plutôt que d'action.

Dans *Lifesigns*, on parle d'ailleurs beaucoup et le sujet ne tourne pas forcément autour de la médecine. Résultat, après une heure et demie, le joueur attend toujours de pratiquer sa deuxième intervention. Pourtant, il connaît par cœur la vie sentimentale de son supérieur et bien d'autres sujets sans réel rapport avec la chirurgie. C'est d'autant plus dommage que les opérations n'ont rien à envier à *Trauma Center*. On apprécie d'avoir à diagnostiquer les symptômes du patient avant de le conduire sur le billard. Une fois au bloc, le joueur ne choisit pas ses instruments mais suit un déroulement linéaire, scripté. Cela diversifie davantage les interventions et leurs modes opératoires. Graphiquement, le titre s'en sort très bien, avec certains personnages charismatiques qui raviront les fans de *Phoenix Wright*. Au final, *Lifesigns* est à déconseiller à ceux que la lecture rebute, mais il faut reconnaître qu'on finit par se prendre au jeu et se laisser surprendre par des idées plaisantes et ingénieuses.

Fylodindon

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	Les environnements et les persos rappellent *Phoenix Wright*.
JOUABILITÉ	Bavard, mais avec des interventions savamment menées.
SON	Des bruitages ultra-simplistes et des musiques sans intérêt.
DURÉE DE VIE	Peu d'opérations, et long. On peut prendre différentes voies.

Original et ingénieux, *Lifesigns* est très plaisant pour qui aime lire. **14**/20

GENRE RÉFLEXION NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR LITTLE WORLDS STUDIO ÉDITEUR ATARI DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

ASTÉRIX : DRÔLES D'EXERCICES !

ASTÉRIX ET SES AMIS NE SONT PAS QUE DES BRUTES MARTYRISANT DE PAUVRES ROMAINS. ILS ONT ÉGALEMENT UN CERVEAU, COMME TENTE DE LE PROUVER CE PARTY GAME LUDO-ÉDUCATIF.

PLUS
- Univers respecté
- Des épreuves sympas
- Le mode multi

MOINS
- Manque d'originalité
- Technique sommaire
- Vite ennuyeux

Rappelez-vous à qui appartient chaque boule, et déterminez le gagnant.

Si Obélix est tombé dans la potion magique étant petit, ce n'est pas le cas de ce titre essayant d'adapter la formule « entraînement cérébral » au monde d'Astérix et de ses potes gaulois. Car voilà, l'univers a beau être respecté (logique, les graphismes sont essentiellement composés de dessins fixes inspirés des bandes dessinées), les exercices semblent souvent d'une triste banalité : calcul, puzzle, coloriage, labyrinthe, dessin… Si l'on a droit à quelques surprises (comme retenir les recettes de Panoramix ou juger le vainqueur d'une partie de pétanque), rien ne vient troubler la triste routine d'un soft au concept usé, et ce malgré toute l'affection que l'on peut montrer pour l'œuvre de Goscinny et Uderzo, les papas du personnage.
À se demander si les Romains sont vraiment les plus fous… Si toutefois vous désiriez tenter l'aventure, sachez tout de même qu'un mode multijoueur jouable jusqu'à quatre avec une seule cartouche, est disponible. De quoi légèrement redorer le blason de cette authentique déception.

Beckard

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Notre cher Astérix ne méritait pas cette gymnastique cérébrale très moyenne… **9**/20

GENRE MINI-JEUX NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR CAT DADDY GAMES ÉDITEUR 2K PLAY DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

CARNIVAL : FÊTE FORAINE

MESDAMES ET MESSIEURS, VENEZ ESSAYER CES MINI-JEUX ! VOUS NE RISQUEZ RIEN, CENT POUR CENT DES GAGNANTS ONT TENTÉ LEUR CHANCE… MAIS JUSQU'À PRÉSENT, BIEN PEU ONT EU LE COURAGE D'Y REVENIR.

PLUS
- Les avatars
- L'attitude des forains
- L'ambiance pop-corn

MOINS
- Pas assez précis
- Répétitif
- La 2D rudimentaire

Ah, les pommes d'amour, le train fantôme, le palais des glaces, l'odeur des chichis et les jeux-où-tout-le-monde-gagne… Tout un poème, la fête foraine ! Cet univers coloré foisonnant d'attractions en tout genre ne pouvait pas échapper aux développeurs, toujours sur la brèche lorsqu'il s'agit de proposer une compilation de mini-jeux. Adaptation de la version Wii sortie fin 2007, *Carnival : Fête Foraine* s'avère cependant décevant sur bien des points. Premier coupable, la prise en main de la vingtaine de mini-jeux, la palme de la pire maniabilité revenant aux jeux de course comme les hydrotamponneurs ou la course téléguidée. Quant aux épreuves de visée constituant la majeure partie des challenges, elles manquent de précision. Que ce soit pour le basket, le bowling, les fléchettes ou encore le lancer de grenouilles, l'ajustement du stylet pour toucher sa cible est un casse-tête frustrant. La seule récompense étant un cadeau virtuel de mauvaise facture, cela fait peu à se mettre sous la dent…

janis

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Une compilation de mini-jeux pauvres et dénués de challenge. Décevant. **8**/20

Les jeux de visée, ici *Far West*, sont trop imprécis pour appâter le chaland.

MR. SLIME JR.

LA VIE N'EST PAS VRAIMENT FACILE POUR UN JEUNE SLIME EN QUÊTE D'AVENTURE ET D'ÉMANCIPATION. À TROP S'ÉCARTER DES SENTIERS BATTUS, ON FINIT PAR SE PERDRE !

PLUS
- Concept original
- Héros attachant
- L'aspect réflexion

MOINS
- Parfois imprécis
- Textures peu variées
- Pas de multi

Souvent, la route est barrée par une lourde porte dont il faut trouver la clé.

Attention : les murs sont ici garnis de piquants ! La prudence s'impose...

Tout avait pourtant si bien commencé dans la paisible petite forêt bordant le village. Oui mais voilà, vous aidez un ami, et de fil en aiguille vous vous retrouvez dans des contrées hostiles infestées de pièges et de monstres ! Fort heureusement, le jeune Slimy est plein de ressources, et il a le bras… plutôt long ! En effet, comme tous ceux de son peuple, il possède quatre bras extensibles grâce auxquels il accomplit bien des prouesses. Tout d'abord, il se déplace grâce à eux. Les niveaux sont garnis de points d'ancrage, et vous devez les toucher avec le stylet pour que votre personnage les attrape. Si un point est trop éloigné, il suffit d'étirer au maximum l'un des bras. Jusqu'ici rien de très ardu, mais c'est sans compter le sadisme des développeurs ! En effet, tout va vite se compliquer lorsqu'il faudra en plus vous trimbaler un rocher pour le poser sur un interrupteur, récupérer des clés afin d'ouvrir les portes verrouillées ou encore vous propulser tel un lance-pierre vivant pour atteindre des endroits insoupçonnés. Vous l'aurez compris, même si le titre se donne des airs de jeu de plate-forme faussement niais, il n'en est rien : la réflexion est ici de rigueur si vous souhaitez simplement progresser.

SLIME EN PÉRIL

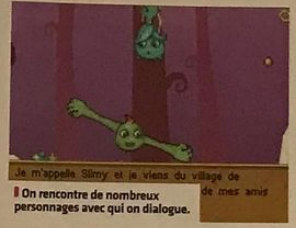
À la suite des premiers niveaux assez élémentaires faisant office d'entraînement, les choses se corsent de façon exponentielle, avec l'intégration de variables de plus en plus nombreuses. Vous devrez alors en tenir compte pour rester en vie. Tout d'abord, les surfaces (le sol et les murs) pouvant être molles et donc inoffensives, ou au contraire solides, dans ce cas mieux vaut ne pas vous y cogner trop fort. Pire encore, vous tomberez sur des obstacles comme des piquants. Et là, c'est le drame au premier contact ! Il en va de même pour les points d'ancrage, si les premiers sont fixes, beaucoup auront tendance à se mouvoir, ou disparaîtront carrément par intermittence. Finalement, vous composerez avec d'innombrables créatures qui vous barreront la route, chacune ayant sa façon particulière de vous importuner. Ainsi, elles vous infligeront des dommages ou vous gratifieront d'un gros malus bien exaspérant, les bras ramollis, par exemple, ce qui ne facilite guère vos déplacements. *Mr. Slime Jr.* est tout à fait le genre de petite curiosité que vous parcourez avec le sourire, son originalité et le charme de son héros y étant pour beaucoup. Vous apprécierez également l'effort accompli pour exploiter la DS, non seulement grâce à son gameplay intégralement tactile, mais aussi à son micro, pour une fois mis intelligemment à contribution. Dans votre aventure, vous aurez accès au pouvoir du vent au bout d'un moment. Et lorsque vous soufflerez sur votre console, Slimy s'envolera comme par magie ! Bien utile pour explorer les moindres recoins d'un niveau, surtout si vous désirez collecter tous les objets bonus ! Pourtant, des défauts existent, comme certains environnements qui auraient gagné à être davantage travaillés, ou des passages où le stylet manque un peu de précision. Sans doute un léger manque de moyens, le jeu étant une production 100 % française. On ne peut donc qu'encourager l'effort, et souhaiter de tout cœur une suite aux aventures de notre gluant petit Slime, un héros surprenant, attendrissant, qui sait si bien se rendre… attachant !

Mica

UNE AIDE BIENVENUE

Tout au long de son périple, notre personnage trouvera heureusement des objets bien utiles pour sa survie, à commencer par les bonbons de vie, qui le soigneront en cas de nécessité. De plus, ces derniers peuvent être stockés dans votre petit inventaire, et utilisés au moment opportun. Plus original encore, le casque de protection, qui non seulement donnera une tête hilarante à Slimy, mais permettra de se cogner ou de se faire toucher par un ennemi trois fois de suite, avant de se briser. Tout ne peut pas être parfait, hélas…

Les bras de Slimy peuvent s'allonger de manière surprenante !



Je m'appelle Slimy et je viens du village de
On rencontre de nombreux personnages avec qui on dialogue.
de mes amis

LA RÉFLEXION EST ICI DE RIGUEUR SI L'ON VEUT PROGRESSER DANS LE JEU DE PLATE-FORME

Se déplacer en portant ce gros rocher peut s'avérer délicat.

C'est donc ici que cette fichue clé était cachée. C'était où la sortie déjà ?

Il faut passer au bon moment pour ne pas être piégé par la toile de cet insecte.

GENRE PLATE-FORME/RÉFLEXION **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR LEXIS NUMÉRIQUE **ÉDITEUR** EIDOS INTERACTIVE **DATE DE SORTIE** DISPONIBLE **PRIX** 30 €

NINTENDO DS. LE MAGAZINE OFFICIEL VERDICT

RÉALISATION
Un monde coloré et varié, avec un léger manque de finition. L'ensemble reste malgré tout plus que correct.

JOUABILITÉ
Bonne prise en main au stylet, mis à part d'occasionnelles imprécisions, parfois agaçantes.

SON
Les musiques mettent bien dans l'ambiance, et les bruitages des créatures sont assez amusants.

DURÉE DE VIE
Une aventure longue et variée, qui peut l'être encore plus si on veut collecter toutes les fleurs secrètes.

Bonne surprise « made in France ». Agrémentée d'une jouabilité originale, *Mr. Slime Jr.* apporte son lot de fun. À essayer, au risque de s'attacher !

15/20

GENRE SIMULATION DE VIE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR EA REDWOOD SHORES ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

Votre perroquet vous propose un mini-jeu de rythme plutôt amusant.

Depuis votre ordi, vous achetez le mobilier de vos rêves. Pratique !

Il faut accueillir correctement les clients qui se présentent dans votre spa.

Une douche et le chien sera tout propre. Mais gare à ne pas trop l'agacer !

Une carotte en caoutchouc pour un lapin... Pauvre bête.

Le diagnostic est capital si vous voulez dispenser de bons soins.

LES SIMS 2 : MES PETITS COMPAGNONS

ADEPTES DU BICHONNAGE DE TOUTOUS DE TOUS POILS, ACCLAMEZ LA VENUE DU PREMIER SIMULATEUR DE SPA ANIMALIER ! NON, CE N'EST PAS UNE BLAGUE...

PLUS
- La réalisation
- La jouabilité
- C'est trop chou !

MOINS
- Peu de musiques
- Très répétitif
- Peu de challenge

Déjà habitué à interpréter les gentils vétérinaires dans *Animaux et Compagnie*, préparez-vous à ressortir la toilletteuse et l'antipuces avec ce nouvel opus qui persiste et signe. Dans une ambiance encore plus légère, vous vous occuperez d'animaux, que ce soit dans votre appartement ou votre établissement de soins. Comme dans la plupart des épisodes, vous commencez par créer votre avatar avant d'inspecter votre logis, que vous relookerez par la suite moyennant finances. Il convient aussi de surveiller les besoins vitaux de votre personnage et veiller à ce qu'il reste propre, bien nourri, etc. Mais tout cela coûte des simflouz, dûment gagnés à papouiller les bêtes apportées par vos clients. Alors, direction le spa !

TOILETTAGE EN BOUCLE

Pour prodiguer vos soins, le jeu passe par une suite de mini-jeux, hélas toujours identiques ou presque. D'abord, vous dressez un diagnostic des problèmes du petit compagnon. Ces derniers identifiés, il ne reste plus qu'à les traiter un par un. Dans la plupart des cas, le but consiste à toucher le corps de l'animal au bon endroit et au bon moment, sachant qu'en cas d'erreur, le tempérament du toutou risque de changer et celui-ci de quitter momentanément le plan de travail. Plutôt bien réalisé, le titre loin d'être mauvais, pêche par sa répétitivité qui impose de refaire inlassablement les mêmes choses pour progresser. De quoi, chez un joueur normalement constitué, entraîner une profonde lassitude.

Mic

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	La 3D est réussie et les bestioles parfaitement animées.
JOUABILITÉ	Bien pensée et entièrement tactile, la prise en main est aisée.
SON	Quelques bruitages mais pas de musique. C'est le vide sidéral...
DURÉE DE VIE	Quasi-infini si on aime le concept, à savoir la même chose en boucle.

Un titre réservé aux jeunes joueurs, si on passe sur son extrême répétitivité. **10**/20

TOMY
NINTENDO DS
NARUTO
NINJA COUNCIL 2
European Version
VOUS NE SEREZ PAS SEUL POUR REMPLIR VOS MISSIONS DE NINJAS !
DÉJOUEZ LES PIÈGES DE VOS ENNEMIS DANS LES NOMBREUX NIVEAUX !
LANCEZ DE PUISSANTS JUTSUS SUR DEUX ÉCRANS !
UTILISEZ L'ÉCRAN TACTILE ET LE MICRO DE LA NINTENDO DS POUR LANCER DE PUISSANTS JUTSUS !
7+
www.pegi.info
SORTIE LE 3 OCTOBRE 2008

BANGAI-O SPIRITS

DESCENDANT DIRECT DES SHOOTS JAPONAIS LES PLUS FOUS, *BANGAI-O SPIRITS* VA FAIRE LE BONHEUR DES GAMERS EN MAL DE DÉFIS. ATTENTION, ÇA PIQUE LES YEUX !

PLUS
- Le rythme effréné
- Les armes variées
- Le concept génial

MOINS
- La difficulté
- Souvent pixellisé
- Des ralentissements

Contre de si gros ennemis, une seule solution : tirer et bouger.

Un contre réussi augmente la taille de vos missiles.

Comment ne pas fondre de joie devant une merveille pareille ? Un petit bijou de gameplay, d'inventivité, de rythme et de réflexion, voilà une liste non exhaustive des quelques atouts de ce monstre vidéoludique. Après la Nintendo 64 et la Dreamcast, où hélas son succès ne fut que très conventionnel, c'est au tour de la DS de célébrer le grand retour de *Bangai-O*, jeu surprenant à bien des égards. Vous y dirigez un mecha, ce robot géant issu de la culture nippone, dans des niveaux en 2D vue de côté, où vous vous déplacez librement dans toutes les directions. Jusqu'ici rien de très original, mais les 160 niveaux se présentent tels de vrais puzzles, avec chacun sa solution. Certains sont de véritables casse-têtes, qui demanderont moult essais infructueux. D'ailleurs, vous les accomplirez dans l'ordre souhaité, fort heureusement. À chaque fois, le but reste le même : éliminer une à une les cibles imposées. Pour cela, vous disposez d'un attirail fourni qui constitue, avec le level-design de génie, l'intérêt principal de ce shoot hors du commun.

LE CHOIX DES ARMES

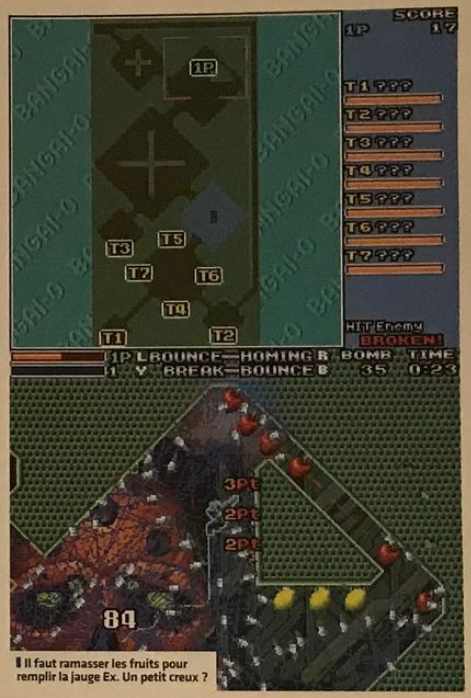
Avant chaque mission, vous équipez à votre convenance deux armes standard aux munitions illimitées, et deux armes Ex qui puisent leurs ressources dans une jauge limitée, que vous rechargez en ramassant les items laissés par les ennemis détruits. La liste est longue, avec des tirs rebondissants, antiblindage, à tête chercheuse, du napalm, mais aussi des armes de contact telles que l'épée laser ou la batte qui peuvent transformer certains adversaires en projectiles. Côté Ex, vous retrouvez en grande partie les mêmes, mais en maintenant la touche, vous chargez votre tir. Par exemple, si vous optez pour des missiles, vous en enverrez jusqu'à cent en un seul coup, et bénéficierez d'une force de frappe colossale. L'autre point fort de ces armes réside dans la possibilité d'exécuter un contre ravageur avec le bon timing, ce qui multiplie la taille de vos tirs. Ceci privilégie la prise de risque calculée, puisqu'il s'agira de lâcher la touche juste avant qu'un tir ennemi ne vous atteigne. Plus intéressant encore : l'effet « mix ». Si vous embarquez certaines armes ensembles, elles pourront alors fusionner. Ainsi, en équipant le tir rebondissant avec les missiles à tête chercheuse, vous obtenez une arme capable d'atteindre des cibles dans des endroits insoupçonnés ! Ce résultat peut être aussi produit avec les armes Ex, ce qui déclenche carrément des orgies destructrices et somptueuses, où les projectiles volent et ricochent dans tous les sens. Du grand art ! Notez également la présence d'un mode Édition, ultracomplet, où vous laisserez libre cours à votre fantaisie pour créer les niveaux les plus fous.

STRIKE !

Il sera souvent très judicieux d'utiliser certains éléments du décor à votre avantage, comme ces caisses que vous balancez contre les adversaires. Elles n'occasionneront pas beaucoup de dégâts, mais elles vous offriront une protection des plus salutaires. Dans certains niveaux, il vous sera même possible d'utiliser des balles et des ballons, le must étant d'avoir équipé la batte et de les envoyer rageusement au milieu des escadrilles de robots adverses. Faites tout de même attention car certains peuvent vous les renvoyer !

Les balles rebondissantes sont dévastatrices en mode Ex !

Bien souvent, l'action prend des airs de magnifiques ballets.

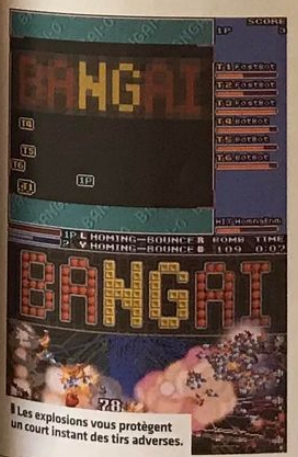


Il faut ramasser les fruits pour remplir la jauge Ex. Un petit creux ?

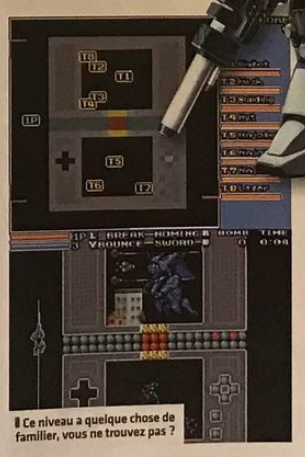
AVEC LE MODE ÉDITION ULTRACOMPLET, VOUS CRÉEZ LES NIVEAUX LES PLUS FOUS

Vous activez même ce mode en plein combat, et modifierez le stage en cours, qui dès lors ne pourra plus s'accomplir. Autre originalité, ces niveaux s'échangent parfaitement entre consoles sous forme de sons. En réalité, une fois converti en fichier audio, il vous suffira de le jouer près du micro de la console d'un ami pour qu'elle le décode. Il fallait y penser ! Plus qu'une simple curiosité, *Bangai-O Spirits* est avant tout un jeu que tout gamer digne de ce nom se doit de posséder. Son rythme hallucinant et son concept ambitieux en font un hit en puissance, une petite perle à découvrir avec émerveillement !

Mica



Les explosions vous protègent un court instant des tirs adverses.



Ce niveau a quelque chose de familier, vous ne trouvez pas ?

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Si des éléments sont pixellisés, les graphismes sont néanmoins dotés d'une animation grandiose.

JOUABILITÉ
Brouillon au départ, mais avec un minimum d'entraînement, cela devient très rapidement jouissif !

SON
Des thèmes musicaux tendance old-school et des bruitages électrisants, rien d'original mais c'est efficace.

DURÉE DE VIE
Beaucoup de niveaux demandent des heures d'essais. Si vous n'en avez pas assez, il reste l'éditeur très complet.

Bangai-O Spirits **place la barre très haut et se fera une place de choix parmi les shoot-them-up de la DS. Une petite merveille à dévorer sans attendre !**

17 / 20

GENRE DANSE NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR SMACKDOWN PRODUCTIONS ÉDITEUR PLAYLOGIC DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

RED BULL BC ONE

VOUS PROJETEZ SECRÈTEMENT D'ONDULER VOTRE CORPS SUR LE DANCE FLOOR ? SI VOUS N'AVEZ PAS LE GROOVE, CELA RESTE POSSIBLE, VIRTUELLEMENT. HÉLAS, PAS DE QUOI SE TRÉMOUSSER... SANS TEMPO, ÇA TOMBE À PLAT.

PLUS
- La customisation
- La difficulté
- Les musiques

MOINS
- Les animations
- Le gameplay
- Trop répétitif !

Les points à relier forment des figures géométriques qui animent le danseur.

Le concept de jeu de danse sur la portable de Nintendo n'a pas motivé en masse les créateurs. Effectivement, on peut imaginer la difficulté de créer un gameplay inventif tout en proposant un véritable challenge. Avec *Red Bull BC One*, inspiré de la célèbre compétition de danse hip-hop, les développeurs de Smackdown Productions flirtent avec le minimum syndical. Malgré des vidéos d'intro faisant bonne figure, les graphismes, grossiers polygones aux couleurs criardes, repoussent plus qu'ils n'attirent. Comme tout breaker qui se respecte, le but du perso sera de remporter des battles (des affrontements de danseurs). Hélas, le gameplay s'avère basique : pour réaliser coupoles et freezes, il suffit de relier des points à l'aide du stylet pour former des figures géométriques, reproduites par le danseur sur l'écran du haut. Nul besoin d'avoir l'oreille musicale ou de prêter attention au rythme pour réaliser des combos de pas de danse. Bien fâcheux, malgré une évolution motivante de la difficulté.

Janis

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un titre peu attrayant, au design basique et au concept simpliste.

8 / 20

GENRE ACTION NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR SENSORY SWEEP ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

JACKASS : THE GAME

MARRE DE NE VOUS ADONNER QU'À DES SOFTS ÉDUCATIFS ? LAISSEZ PARLER LE GRAND BÊTA QUI SOMMEILLE EN VOUS AVEC CE JEU BRINDEZINGUE TIRÉ DE LA FAMEUSE ÉMISSION TÉLÉ *JACKASS* !

PLUS
- Le concept
- Plein d'idées débiles
- Liberté d'action

MOINS
- Vraiment laid
- Bourré de bugs
- Vite lassant

Rappelons le principe de *Jackass* : des mecs totalement allumés se mettent au défi de réaliser les actes et les cascades les plus stupides qui soient... juste pour le fun ! Déjà adaptée sur console, l'émission débarque sur portable dans un nouveau soft s'inspirant du concept d'un *GTA* afin de donner un maximum de liberté au joueur. À vous de tirer profit de votre environnement pour effectuer des bonds prodigieux, enfourcher des véhicules improbables (du skate à l'autruche !), et tout ça, pour vous fracasser contre des murs ou atterrir sur un gros tas de fumier en vous pulvérisant un maximum d'os possible. Seulement voilà, la maniabilité s'avère cauchemardesque et la programmation hasardeuse. Impossible de ne pas s'énerver face à l'approximation des sauts, à la catastrophique gestion des collisions et autres bugs éhontés. Malgré deux mini-jeux (très élémentaires), un mode multi, une pelletée de missions et des niveaux déblocables, ce *Jackass* ne réussira pas à vous détourner du droit chemin bien longtemps...

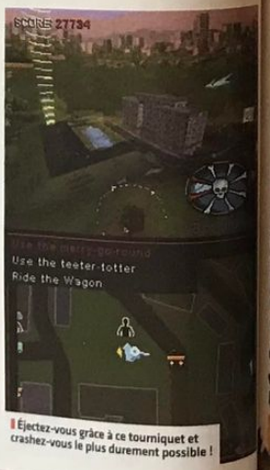
Deckard

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Une vraie catastrophe technique qui gâche tout le potentiel du concept.

6 / 20



Éjectez-vous grâce à ce tourniquet et crashez-vous le plus durement possible !

7+

WARIO REVIENT POUR SECOUER LA 2D !

Wario part à l'aventure pour secourir une princesse prisonnière ou bien pour mettre la main sur un trésor inépuisable pour assouvir sa soif de l'or ?

COMMENT SECOUER LA WII AVEC WARIO ?

Secouez la télécommande Wii pour détrousser vos ennemis de leurs pièces d'or et pour lancer une frappe au sol afin d'étourdir les ennemis à l'écran !

Une fois les ennemis étourdis, saisissez-les et pivotez la télécommande Wii pour viser et lancer vos ennemis ! Utilisez la même technique pour contrôler les véhicules tels que le sous-marin !

WARIO LAND™ THE SHAKE DIMENSION

SORTIE LE 26 SEPTEMBRE 2008

Wii

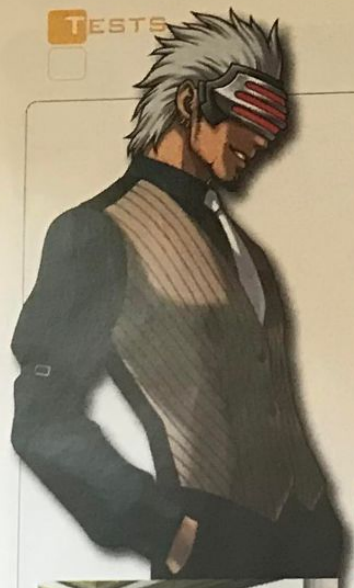
WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION

7

Wii™

© 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES. © 2008 NINTENDO.

GENRE ENQUÊTE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR CAPCOM ÉDITEUR CAPCOM DATE DE SORTIE 3 OCTOBRE PRIX 40 €



Le verrou psyché est de retour pour exposer les vérités au grand jour.

On circule entre les différents lieux de l'intrigue via l'écran tactile.

À nouvel épisode, nouveau procureur... Celui-ci semble bien vous connaître.

Une vieille connaissance que les amateurs n'auront pas oubliée.

Est-ce ainsi que les Japonais voient vraiment les Français ?

Chaque affaire met en scène toute une batterie de personnages fascinants.

PHOENIX WRIGHT : ACE ATTORNEY TRIALS AND TRIBULATIONS

LES FANS VONT ENFIN POUVOIR GOÛTER À L'ULTIME BAROUD D'HONNEUR DE PHOENIX WRIGHT DANS UN ÉPISODE QUI LEUR SEMBLE PARTICULIÈREMENT DESTINÉ.

PLUS
- Les protagonistes
- L'humour
- Le scénario

MOINS
- Pas d'évolution
- Faut aimer lire
- Destiné aux fans

Procureurs, voleurs, menteurs, meurtriers, tremblez : Phoenix Wright est de retour ! Disons plutôt en retard. Car si nous revenons sur le dernier volet de sa carrière, c'est uniquement en raison des errances dans le planning des sorties. En effet, ce *Trials and Tribulations* est bien le troisième épisode de la série, sorti en tant que tel au Japon et aux États-Unis. Quant aux raisons qui ont poussé Capcom à décaler son arrivée en Europe au profit d'*Apollo*, cela reste un mystère.

RETOUR AUX SOURCES

Quoi qu'il en soit, c'est un immense plaisir de retrouver notre avocat préféré. Hélas, nous nous sommes vite habitués au confort tactile apporté par *Apollo Justice*, c'est donc avec regret que nous reprenons les mécanismes originels. Mis à part de nouveaux cas à plaider, aucun changement ne s'opère. Pour les néophytes, il s'agit d'un jeu d'aventure où les dialogues prédominent. Nous naviguons entre les divers lieux via des écrans fixes en interrogeant une foule de protagonistes au charisme indiscutable. En résumé, même si le fameux psycho-lock servant à confondre les menteurs lors des procès est mis à contribution, ce manque d'innovations nous laisse sur notre faim. Malgré tout, les fans se consoleront avec ce qui, à notre sens, reste le meilleur opus de la saga : ces cas passionnants et une certaine homogénéité entre les cinq affaires proposées. Surfant entre le passé et le présent, nous retrouvons avec une délectation jubilatoire toutes les grandes figures ayant jalonné l'histoire de Phoenix Wright. Autant de références qui confirment que cet épisode se destine surtout aux fans.

Fylodindon

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Des environnements soignés et des persos toujours aussi bizarres.	On revient aux fonctions tactiles de base des premiers opus.
SON	DURÉE DE VIE
La meilleure bande-son de la saga, mais le bruitage reste simple.	5 cas excitants qui mettront vos talents limier à rude épreuve.

Le meilleur épisode de la série en dépit du manque cruel de nouveautés.

16/20

GENRE STRATÉGIE NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR TRIANGLE STUDIOS ÉDITEUR UBISOFT DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

STRATEGO NEXT EDITION

LASSÉ DES JEUX DE STRATÉGIE BEAUX ET COMPLEXES ? VOICI *STRATEGO NEXT EDITION*, QUI RAMÈNE LE GENRE À SA PLUS SIMPLE EXPRESSION... AU POINT DE RATER L'ESSENTIEL : ENJOLIVER LES PARTIES ET DISTRAIRE.

PLUS
- Concept éprouvé
- Manlabilité
- Mode multi

MOINS
- Graphisme sommaire
- Trop facile
- Lassant en solo

À chaque numéro correspond un grade déterminant la fonction de votre carte.

Adapter le jeu de plateau *Stratego* sur DS était a priori une bonne idée. Plutôt orienté stratégie (comme son nom vous l'indique vaguement), le soft est basé sur un principe simple : chaque joueur dispose de cartes numérotées et doit les avancer sur une grille. Lorsque ces cartes se rencontrent, une bataille survient, le vainqueur étant en général celui dont la carte est ornée du chiffre le plus important (quelques variantes existent). L'objectif : s'approprier le drapeau adverse. Mais pour rendre cette expérience attrayante, il aurait fallu créer un habillage digne de ce nom au lieu de reprendre bêtement la règle des cartes et de la grille. Trop austère, *Stratego Next Edition* devient également trop facile en solo, même si des modes varient l'expérience. Seul le multi saura vous procurer de véritables challenges. Dommage, car avec une I.A. plus travaillée et un habillage plus séduisant, cette adaptation aurait pu apparaître comme une agréable alternative aux ténors de la stratégie qui dominent le champ de bataille de la DS.

Deckard

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un soft rudimentaire qui ne fait pas le poids face à ses concurrents.

9/20

GENRE AVENTURE/RPG NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR NEKO ENTERTAINMENT ÉDITEUR THE GAME FACTORY DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

CODE LYOKO : X.A.N.A. DESTRUCTION FINALE

PLONGEZ DANS LE CYBERESPACE AUX CÔTÉS DE YUMI, AELITA ET LES AUTRES À LA POURSUITE DU VIRUS X.A.N.A. DU MOINS, SI VOUS AIMEZ LA SÉRIE. POUR LES AUTRES, LE CLASSICISME PLAN PLAN EMPOISONNERA LE TOUT.

PLUS
- Jolis graphismes
- L'univers de la série
- Le mode multi

MOINS
- Trop mou
- Trop linéaire
- Trop classique

Comme bon nombre d'adaptations de séries, ce deuxième épisode tiré de *Code Lyoko* attirera surtout les fans. Divisé comme le précédent en phases d'exploration en 2D et de combats en 3D, conformément à la série qui raconte comment de jeunes collégiens luttent dans un univers virtuel contre un virus malfaisant, ce nouvel opus ne corrige pas les défauts de son prédécesseur. Les passages en 2D se limitent à discuter avec quelques personnages et à récupérer des objets, tandis que la 3D se contente d'illustrer de longues déambulations dans des donjons simplistes et des combats au tour par tour trop mécaniques. Aucune trouvaille de gameplay ne rompra cette monotonie, et il faudra être accro à l'univers du dessin animé pour continuer. Signalons toutefois une technique honorable et un mode multi (deux cartouches nécessaires) aux affrontements plus fouillés que ceux du mode solo. En conclusion, cette *Destruction Finale* risque de bien porter son nom pour les joueurs cherchant un soft varié et innovant.

Deckard

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un jeu de rôle mollasson et trop classique. Reste l'univers de la série.

8/20

Les combats s'effectuent au tour par tour, dans la grande tradition du RPG.

LOST IN BLUE 3

VOUS RÊVEZ D'ÎLES DÉSERTES, DE NOIX DE COCO ET DE VIVRE D'AMOUR ET D'EAU FRAÎCHE ? AVEC CE TROISIÈME VOLET DE LA SAGA DE SURVIE *LOST IN BLUE*, VOUS ALLEZ ÊTRE SERVI !

PLUS
- Se sentir libre
- Le stylet, pratique !
- L'exploration

MOINS
- Un brin répétitif
- Le système des jauges
- Le second perso

En avançant dans l'île, les décors changent et deviennent plus hostiles.

Le sol regorge de nourriture, il faut savoir être vif pour capturer sa proie.

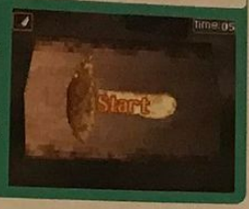
Qui ne s'est jamais demandé comment il se débrouillerait s'il était naufragé sur une île déserte ? Pour tous ceux que l'expérience réelle n'emballe pas vraiment, *Lost in Blue 3* propose une bonne alternative pour s'entraîner à la survie, sans pour autant s'intoxiquer avec des vers blancs de cocotiers ou se faire dévorer par les espèces locales d'araignées venimeuses… Qui a dit *Koh-Lanta* ? En effet, le principe de la licence de Konami rappelle évidemment celui de la fameuse émission de télé-réalité, puisque le challenge de *Lost in Blue 3* se résume à survivre coûte que coûte, et trouver une échappatoire pour quitter l'île. En mode solo, vous personnifiez au choix Claire ou Sam, l'un des deux amoureux rescapés du naufrage d'un bateau. Vous vous réveillez sur une plage et devez rapidement collecter toute la nourriture possible (noix de coco tombées au sol ou en secouant l'arbre à l'aide du stylet, coquillages enfouis dans le sable…) Vous ne demeurerez pas très longtemps seul, puisque vous retrouverez votre moitié sur le rivage. C'est décidé : vous resterez unis.

LES ROBINSONS AFFAMÉS

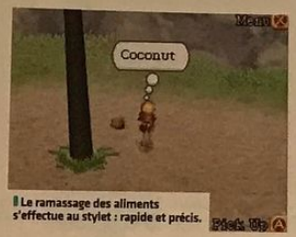
C'est là que l'exploration commence pour de bon. Et les galères avec ! Effectivement, le tandem, confronté à des conditions extrêmes, va devoir résister à la soif, à la faim ainsi qu'à la fatigue, ces éléments symbolisés par trois jauges, qu'il faudra à tout prix maintenir à un niveau minimum. Le soleil brûlant durant le jour, le froid glacial la nuit, les longues distances à parcourir pour se ressourcer, autant de paramètres à prendre en compte si vous ne souhaitez pas récolter un game over au bout d'un quart d'heure, la mort d'un des deux persos entraînant automatiquement la fin de la partie. Car sachez-le, le temps passe très vite sur l'île. Ainsi, pour être sûr de progresser sans risque, mieux vaut surveiller l'heure, l'état de santé de vos persos et sauvegarder régulièrement le tout. Mais ce ne sera pas de tout repos, manger donne soif… ce qui entraîne la baisse d'un niveau quand l'autre remonte… Quant aux missions, elles se limiteront à la recherche de la nourriture, de l'eau, à faire du feu et à se reposer, tout en découvrant de nouvelles zones (et de nouveaux protagonistes ?)

MANGEZ-MOI !

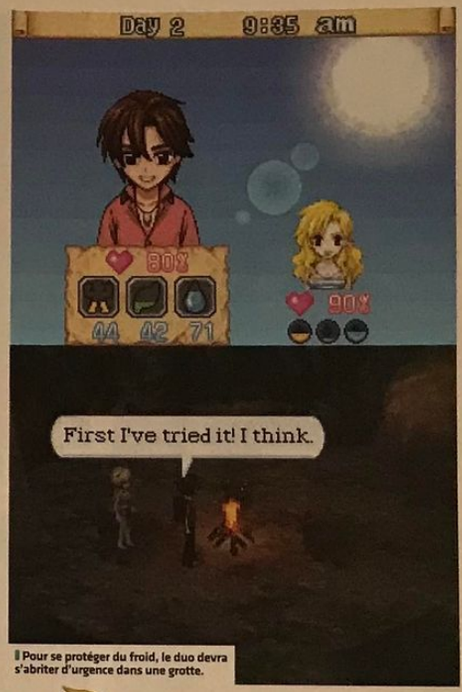
Tout comme un certain plombier moustachu, les persos de *Lost in Blue 3* peuvent recouvrer leurs forces grâce aux champignons ! Moins stylisés que dans *Mario*, les champis revêtent différentes couleurs, symbolisant leurs pouvoirs. Si certains n'apportent que des calories, d'autres doivent s'éviter comme la peste, ou au contraire se préférer pour retrouver la forme. Pour maîtriser ces aliments parfois très utiles au cours d'une promenade (ils peuvent être consommés crus), rien de tel que de les goûter, en sauvegardant avant l'expérience…



Une façon ludique de faire du feu : souffler dans le micro pour l'attiser !



Le ramassage des aliments s'effectue au stylet : rapide et précis.



Pour se protéger du froid, le duo devra s'abriter d'urgence dans une grotte.

L'OBJECTIF PRINCIPAL SERA RETARDÉ PAR LES BESOINS PRIMAIRES DU COUPLE

voire même fréquemment frustrant, puisque l'objectif principal – gagner du terrain pour s'enfuir de l'îlot – sera constamment retardé par les besoins primaires du couple. Pis, équilibrer les jauges s'avèrera être un redoutable casse-tête : dormir creuse l'appétit, et en enrichissant son équipement pour préparer de meilleurs repas. La cuisine deviendra un excellent moyen pour remonter votre jauge de faim. En effet, se repaître uniquement de fruits ou de baies ne nourrira pas son homme, même en bonne quantité.

Récupérez tous les objets, aussi insignifiants soient-ils, pour vos outils.

Le stylet fait office de couteau pour découper ses aliments.

Vous pourrez d'ailleurs être irrité par les lamentations des persos (surtout du compagnon inactif), se plaignant d'être encore affamé et assoiffé, même après un repas. Autant dire que l'une des épreuves reposera sur l'amélioration des mets, en quantité comme en qualité. Vous veillerez à collecter les objets disséminés dans l'île et fabriquerez vos propres outils (canne à pêche, arc, flèches…) afin de capturer du gibier ou harponner la poiscaille locale. Seul hic : tout cela, les fans de la série l'auront déjà accompli dans les précédents volets. Il conviendra donc au novice – ou à l'accro – pour profiter pleinement de cette expérience assez addictive.

Janis

NINTENDO DS. LE MAGAZINE OFFICIEL VERDICT

RÉALISATION
Des graphismes satisfaisants mais assez semblables aux précédents opus. Un lifting aurait été bienvenu.

JOUABILITÉ
La maîtrise des commandes et du stylet s'acquiert très vite, ainsi que la navigation entre les divers menus.

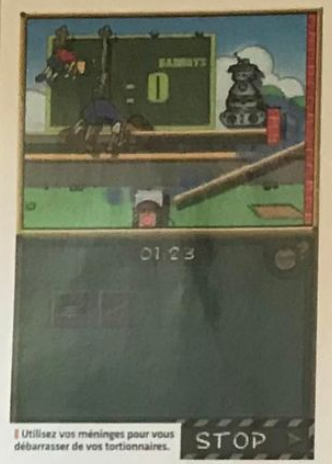
SON
Des musiques agréablement adaptées. Les bruitages, soignés, renforcent le sentiment d'immersion.

DURÉE DE VIE
Intégrer les mécanismes du gameplay demandera quelques heures. Et l'aventure ne fera que commencer.

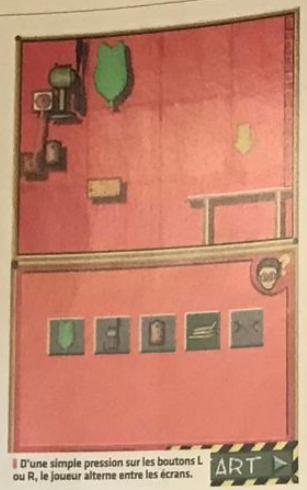
Un nouveau chapitre n'apportant rien de vraiment neuf par rapport aux précédents épisodes, mais qui offre une aventure riche, bien qu'un peu frustrante.

14/20

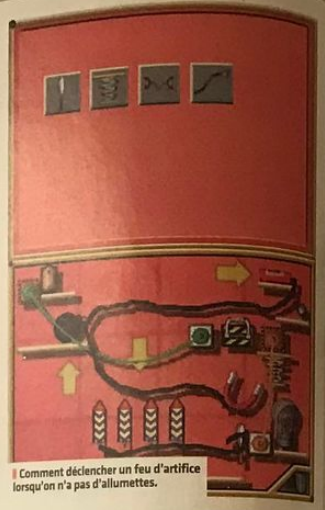
GENRE RÉFLEXION **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2
DÉVELOPPEUR SEVENONE INTERMEDIA **ÉDITEUR** GAMECOCK **DATE DE SORTIE** DISPONIBLE **PRIX** 30 €



Utilisez vos méninges pour vous débarrasser de vos tortionnaires.

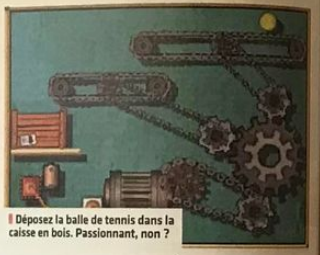


D'une simple pression sur les boutons L ou R, le joueur alterne entre les écrans.


Comment déclencher un feu d'artifice lorsqu'on n'a pas d'allumettes.

Placez judicieusement les ventilateurs pour ne pas crever les ballons.

Le placement des ressorts pour faire rebondir la balle est trop pointilleux.


Déposez la balle de tennis dans la caisse en bois. Passionnant, non ?

MR. PHYSICS

LES PETITS GÉNIES DE LA PHYSIQUE VONT POUVOIR S'ADONNER À LEUR PASSE-TEMPS FAVORI : CONSTRUIRE DES MÉCANISMES TORTURÉS À L'AIDE D'OBJETS ORDINAIRES.

PLUS
- La physique
- 100 challenges
- Maniabilité tactile

MOINS
- Graphismes
- Répétitif
- Trop précis

Espérons que vos cours de physique-chimie restent encore frais dans votre esprit, car avec *Mr. Physics*, vous allez devoir les mettre en pratique. Il faut dire que les héros de ce jeu sont les cerveaux du lycée et qu'ils vous aident à vous débarrasser des gros bras qui vous martyrisent. Petit à petit, vos nouveaux amis vont vous familiariser avec les différentes forces de poussée, de friction, du vent ou de l'attraction, mais également avec la vapeur d'eau ou l'électricité. Vous allez alors participer à une bonne centaine de révisions afin de les assimiler et ainsi pouvoir vous débarrasser un à un de vos ennemis. Ces épreuves reprennent les principes instaurés par le jeu *Incredible Machine* : à l'écran, divers accessoires sont disposés de façon définitive, alors que d'autres restent disponibles puisqu'ils peuvent être placés n'importe où. Il vous revient d'utiliser les différents objets mis à votre disposition, pour déclencher une réaction en chaîne qui conduira une balle de tennis dans une boîte, crèvera un ballon gonflable... En bref, que des objectifs super motivants ! Malheureusement, les objets proposés se ressemblent souvent, si bien que vous avez très vite l'impression de tourner en rond. Voilà un mauvais point qui s'ajoute à la longue liste des défauts de ce titre. Car outre son aspect répétitif, le jeu est plutôt moche, la précision exigée dans le positionnement des objets demeurant bien trop pointue (un demi-millimètre peut faire toute la différence !), le tout s'avérant presque aussi fun qu'un colloque sur l'évolution démographique du Turkménistan sous l'ère de l'Union soviétique. En conclusion, reprendre les bonnes idées des autres ne suffit pas, encore faut-il savoir les exploiter.

Fylodindon

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
La physique apparaît soignée, contrairement aux graphismes.	Une maniabilité tactile pratique, mais trop de précision tue l'intérêt.
SON	DURÉE DE VIE
Le genre de jeu auquel on joue sans le son. Ça veut tout dire...	Une centaine de tests pas toujours faciles mais très vite lassants

Un concept qui a fait mouche par le passé, et qui manque cruellement de fun. **11** / 20

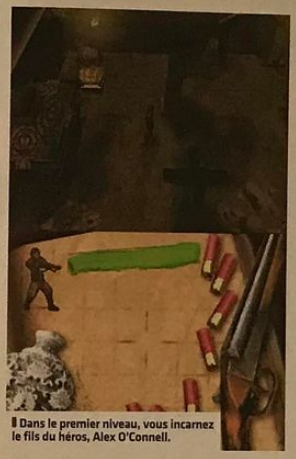
GENRE ACTION/AVENTURE **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR ARTIFICIAL MIND & MOVEMENT **ÉDITEUR** SIERRA **DATE DE SORTIE** DISPONIBLE **PRIX** 30 €

LA MOMIE : LA TOMBE DE L'EMPEREUR DRAGON

L'EMBÊTANT AVEC LES MOMIES, C'EST QUE ÇA NE MEURT PAS FACILEMENT ! À VOUS D'ENVOYER AD PATRES CELLE DE CETTE ADAPTATION MÉDIOCRE DU FILM DE ROB COHEN... AVANT QUE LES BANDELETTES N'EN TOMBENT D'ENNUI !

PLUS
- Graphismes honnêtes
- De belles musiques
- L'univers du film

MOINS
- La maniabilité
- Trop d'action
- Des ennemis idiots


Dans le premier niveau, vous incarnez le fils du héros, Alex O'Connell.

Après la momie égyptienne, la momie chinoise ! Changement de paysage pour cette franchise cinématographique lorgnant du côté d'*Indiana Jones*, mais rien de bien nouveau pour son adaptation DS, classique mélange d'aventure et d'action. Le premier niveau, très orienté plates-formes et énigmes, semble donner le ton mais pointe du doigt la principale faiblesse du soft : les combats. Si le héros évolue sur l'écran supérieur, l'utilisation de votre arme s'effectue via l'écran tactile, avec pour résultat une singulière imprécision dans les tirs. Heureusement que vos adversaires, guère finauds, se contentent de venir mourir sous vos balles. Car cette maniabilité approximative devient problématique dans les niveaux suivants, les mystères et l'exploration cédant leur place à l'action pure. Ajoutez à cela une absence totale de cinématiques dignes de ce nom, des graphismes quelconques et de fréquents ralentissements, et vous obtenez un titre qui devrait se momifier dans les bacs à soldes...

Deckard

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Une aventure très oubliable en raison d'une maniabilité approximative. **7** / 20

GENRE PUZZLE GAME **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR STARFISH **ÉDITEUR** 505 GAMES **DATE DE SORTIE** DISPONIBLE **PRIX** 30 €

STARZ

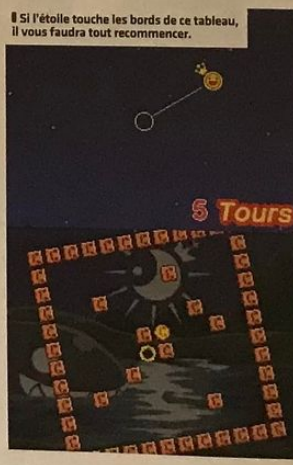
À DÉFAUT DE DÉCROCHER LA LUNE, AIDEZ LES GENTILS KURUPOTOS À RENVOYER LES PETITES ÉTOILES VERS LE CIEL, DANS UN PUZZLE GAME QUI SORT POURTANT DE L'ORDINAIRE. DE QUOI VOUS OCCUPER QUELQUES HEURES.

PLUS
- Un jeu original
- Très mignon
- Les musiques

MOINS
- Pas de multi
- Les bonus
- Répétitif

Il aura suffit d'un éternuement à la lune, pour précipiter toutes les étoiles du ciel sur l'île des Kurupotos. Plutôt sympathiques, ces petits êtres tout carrés et plein de bonne volonté prêtent main-forte aux astres déchus pour les aider à rentrer chez eux. Une tâche loin d'être aisée, de très longue haleine, et qui va faire carburer toutes vos cellules grises à plein régime. À mille lieues d'un *Tetris* classique, *Starz* propose des tableaux labyrinthiques, qu'il faut tourner ou retourner pour mener chacune des étoiles à bon port. Subissant les effets de la gravité terrestre, les astres se servent des parois des niveaux ou des Kurupotos, atteignant ainsi leur point d'arrivée sans aucun bobo. Aussi dément qu'un Rubiks Kub, on se prend rapidement au jeu. Une fois le mode Story achevé, *Starz* présente heureusement toute une pelletée d'autres constellations à reconstituer. Doté d'une maniabilité simplissime, il n'y a finalement que l'absence d'un mode multi qui puisse peser en défaveur de ce petit jeu sans prétention.

Oliv



Si l'étoile touche les bords de ce tableau, il vous faudra tout recommencer.

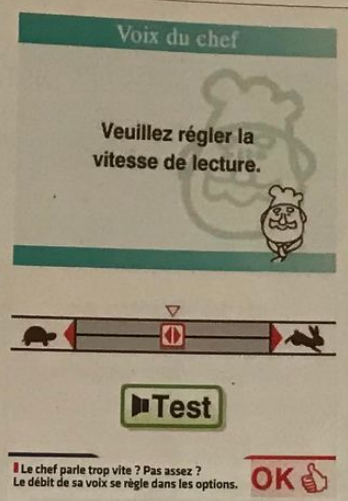
NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un puzzle game dément, très mignon, mais jouable uniquement en solo. **14** / 20

LEÇONS DE CUISINE : QU'ALLONS-NOUS MANGER AUJOURD'HUI ?

VOUS SALIVEZ DEVANT LES PLATS DE MAMIE, MAIS VOS TENTATIVES CULINAIRES LOUPENT TOUJOURS ? RIEN DE TEL QU'UN CORDON-BLEU (VIRTUEL) POUR ÉVITER DE GÂTER LA SAUCE



La seule pensée de vous emparer du fouet, du paquet de farine et de casser trois petits œufs dans un saladier provoque chez vous des sueurs froides ? Vous n'avez pas confiance en vous, vous tremblez d'avance, persuadé que vous allez tout rater ? Ou pire encore, vous détestez cuisiner et vous pensez que c'est un mal incurable ? Peut-être, mais vous n'en serez pas certain sans tenter le tout pour le tout : suivre une recette à la lettre, dictée par le nouveau logiciel DS de Nintendo, *Leçons de cuisine : Qu'allons-nous manger aujourd'hui ?* et réussir le pari. Mais pourquoi, direz-vous, seriez-vous meilleur cuistot avec un logiciel plutôt qu'en suivant scrupuleusement un bon vieux manuel de recettes ? Le simple décryptage des multiples fonctionnalités de *Leçons de cuisine* suffira à vous en convaincre.

TOUS À TABLE !

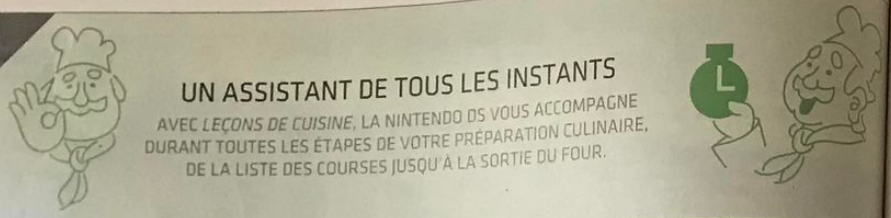
Ce qui frappe de prime abord, c'est l'exhaustivité de ce « non-jeu » destiné aussi bien aux néophytes qu'aux amateurs éclairés désireux de cuisiner d'une manière plus ludique. Car il semble que rien n'ait été oublié ni même laissé au hasard dans le processus de développement de ce soft. En clair, tout y est ! De l'élaboration de la liste des courses à la cerise sur le gâteau, *Leçons de cuisine* possède toutes les fonctions indispensables pour réussir vos plats sans vous compliquer la tâche. À la différence d'un livre de cuisine que vous devrez feuilleter en long et en large pour dénicher LA recette idéale, le titre de Nintendo permet d'effectuer une recherche rapide :

LE LOGICIEL DÉTAILLE TOUS LES INGRÉDIENTS, LES USTENSILES ET CALCULE LES PROPORTIONS

par ingrédients, par mots-clés, par pays ou selon des critères avancés (difficulté, type de plat, type de cuisson, calories, temps de préparation). Vous pouvez également exclure un aliment des requêtes, en le cochant dans le menu Options. Une quête géographique est possible, en naviguant avec le stylet sur une carte du monde, puis en s'arrêtant sur le pays visé. De petites images des mets disponibles s'affichent dans un menu déroulant. Petite ombre au tableau : la balade sur le continent africain s'avère décevante, puisque seules quatre recettes nord-africaines sont proposées. Maigre pitance pour tout une zone du globe… De toute façon, gardez à l'esprit que les gastronomies les mieux représentées proviennent du continent asiatique, *Leçons de cuisine* étant une adaptation pour le monde occidental de la version japonaise sortie en 2006. Cette particularité mise à part, les recettes sont dans l'ensemble satisfaisantes, malgré quelques plats dont vous auriez pu vous passer, comme

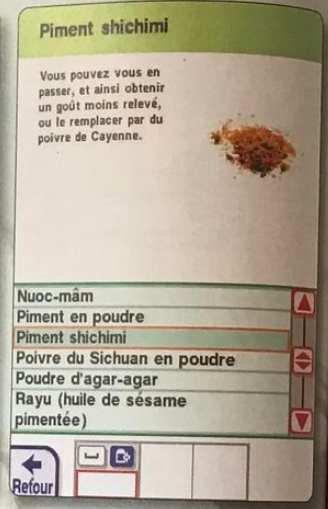
UN ASSISTANT DE TOUS LES INSTANTS

AVEC *LEÇONS DE CUISINE*, LA NINTENDO DS VOUS ACCOMPAGNE DURANT TOUTES LES ÉTAPES DE VOTRE PRÉPARATION CULINAIRE, DE LA LISTE DES COURSES JUSQU'À LA SORTIE DU FOUR.

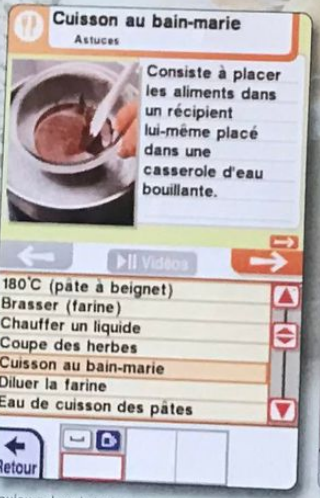


Dans le menu d'accueil, on va directement à la liste de courses ; les ingrédients cochés dans chaque recette s'empilent, avec les proportions exigées.

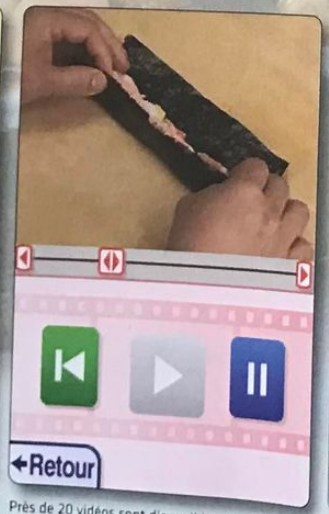
Une calculatrice est jointe avec la liste des courses. Très pratique pour surveiller votre budget en effectuant vos emplettes.



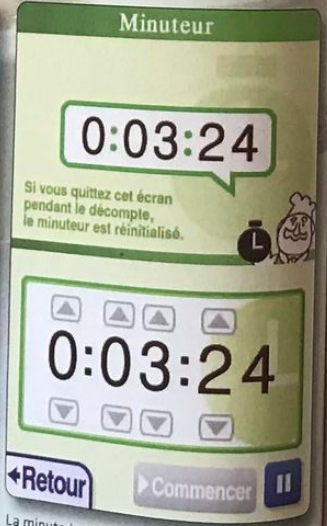
Comme on n'a pas tous du piment shichimi ou de la poudre dagar agar sous la main, le lexique propose un listing d'ingrédients alternatifs.



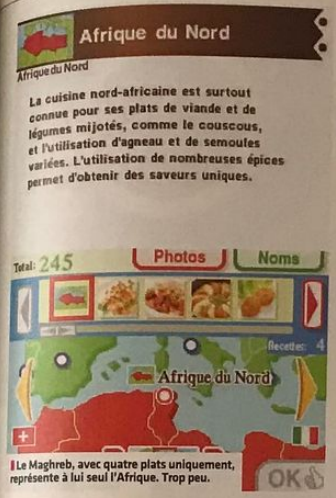
Toujours dans le lexique, la rubrique Astuces délivre de précieux conseils, notamment sur les techniques de cuisson.



Près de 20 vidéos sont disponibles pour illustrer des manipulations délicates, comme l'apprêt de la truite arc-en-ciel ou des makis californiens.

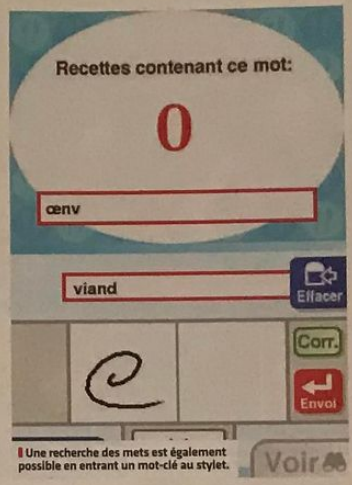


La minuterie de votre four est détraquée. Surtout pas d'affolement, le logiciel intègre un minuteur accessible à partir du menu Options.



Le Maghreb, avec quatre plats uniquement, représente à lui seul l'Afrique. Trop peu.

Au cours d'une recette, il est aisé de revenir en arrière, faire répéter le chef ou passer à l'étape suivante, juste avec la voix.



Une recherche des mets est également possible en entrant un mot-clé au stylet.

Thaïlande

Thaïlande

Même s'il existe des variations régionales, l'utilisation de nam pla (sauce de poisson), de piment et de coriandre pour des mets très relevés se retrouve d'un bout à l'autre du pays. La soupe "tom yum kung" est certainement l'une des plus fameuses au monde.

Bien que succinct, un texte présente les particularités de la gastronomie de chaque pays.

Mousse au chocolat

France

Infos

40 min
358 kcal
Pas de mémo

Le roi des desserts au chocolat

Les recettes de desserts sont alléchantes, mais hélas, trop peu nombreuses !

la recette des carottes râpées ou des haricots verts au beurre… Mais bon, trêve de chipotage.

GRAND CHEF ET MARMITON

Une fois la recette choisie, le logiciel détaille les ingrédients, les ustensiles et calcule automatiquement toutes les proportions en fonction du nombre de convives. S'ensuit alors la description minutieuse des étapes. Sélectionnez l'icone Réalisation avec le stylet pour lancer la recette. Le chef virtuel prend le relais (et la parole) ; désormais, soyez attentif à ses directives afin d'exécuter correctement chacune des étapes du menu. Ralentissez ou accélérez la cadence par le biais de trois injonctions (Revenir, Encore une fois et Étape suivante), en veillant bien à ce que le micro de la DS soit convenablement orienté et que vous parliez d'une voix forte et claire. Dans le cas contraire, les dialogues de sourds dans le brouhaha de la cambuse risquent de devenir très vite lassants… Enfin, la vitesse d'élocution de la voix du maître se paramètre dans les options. Pratique pour les débutants, ou pour ceux qui n'en sont pas à leur premier coup d'essai ! Une fois la recette réalisée – sous les applaudissements du cuisinier – une commande s'affiche, permettant ainsi d'enregistrer votre réussite, répertoriée automatiquement dans le calendrier à la bonne date. En plus de l'aspect ludique évident, *Leçons de cuisine* joue la carte de l'exhaustivité, comme il est évoqué précédemment. Très complet, le titre ne lésine pas sur les fonctionnalités, résolument vouées à faciliter la vie. Car la véritable valeur ajoutée du soft par rapport à un livre de recettes réside dans ses services annexes.

Calculatrice disponible avec la liste des courses, minuteur, lexique ultracomplet (ingrédients alternatifs, ustensiles, vocabulaire, astuces, vidéos explicatives, techniques de coupe…). Grâce à cet ingénieux logiciel, la DS parviendra même à remplacer certains accessoires du quotidien. Très fort.

Janis

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Les photos exposées sont alléchantes, la présentation simple et attractive : objectif rempli.

JOUABILITÉ
Au stylet (quand on n'a pas les mains toutes grasses) ou à la voix, les recettes se dirigent au doigt et à l'œil.

SON
La musique en boucle peut taper sur le système. Autant la couper et laisser place aux directives du chef.

DURÉE DE VIE
Avec 245 recettes, autant dire qu'il en faudra, des « heures de jeu », pour venir à bout du titre !

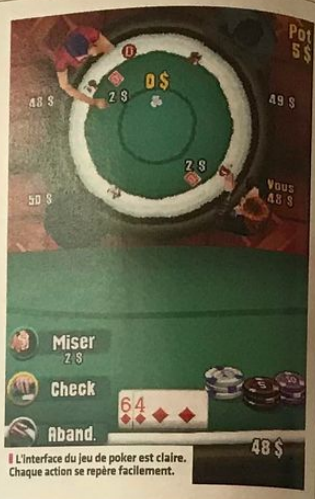
Plus que complet, simple d'utilisation, didactique, ludique… En bref, un titre idéalement pensé pour les récalcitrants du rouleau à pâtisserie !

17 / 20

GENRE PARTY GAME NOMBRE DE JOUEURS 1-6 DÉVELOPPEUR GAMELOFT
ÉDITEUR UBISOFT DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

L'ambiance des clubs branchés et des casinos de Vegas est au rendez-vous.

Au billard, la visée automatique de la trajectoire des boules est paramétrable.



L'interface du jeu de poker est claire. Chaque action se repère facilement.

Une carte illustre les niveaux à débloquer de *Block Breaker Deluxe*.

Platinum Solitaire dispose d'une large variété de réussites.

Les animations récompensant les jolis coups au bowling sont plutôt ratées...

MIDNIGHT PLAY! PACK

LOIN DE LA FACILITÉ HABITUELLE DE CE GENRE DE COMPILATIONS À L'ENROBAGE SOUVENT MOISI, VOILÀ UN PORTAGE PLUTÔT RÉUSSI DE CINQ SUCCÈS INDÉMODABLES.

PLUS
- Plein de challenges
- Les parties rapides
- Un univers sémillant

MOINS
- Les animations
- Le jeu de bowling
- Certains persos

Amateurs de parties sur le pouce, c'est à vous que s'adresse cette compilation de cinq party games estampillés Gameloft, le leader du jeu pour mobiles. Une sélection de titres phares du développeur qui privilégie le divertissement pur et simple, puisqu'on y retrouve des classiques indémodables : le billard, le bowling, le solitaire, le casse-briques et enfin le poker. Mais loin de la compil fourre-tout et sans cohérence, *Midnight Play! Pack*, spécialement repensé pour la Nintendo DS, affiche une véritable volonté de rassembler ses titres sous un univers et des codes esthétiques communs, celui des bars et des clubs branchés, des machos et des bimbos « bling bling ». Êtes-vous prêt pour un bain de minuit ?

Évidemment, la qualité diffère en fonction des jeux. Trop accessible, *Midnight Bowling* suscite difficilement un véritable intérêt, et les animations signalant que vous venez de réaliser un strike cassent l'ambiance, la faute à un design un peu cheap. Toutefois, dans sa globalité, *Midnight Play! Pack* satisfait autant par sa durée que par le contenu des softs.

MODES EN PAGAILLE

La profusion de modes de jeu rallonge la vie de la compilation d'une manière non négligeable : *Platinum Solitaire* propose pas moins de six modèles de réussites et deux modes de jeu (Rapide et Casino), les nombreuses épreuves de *Block Breaker Deluxe* (le casse-briques) se débloquent en récoltant des bonus et en battant des boss, et *Midnight Pool* permet de s'exercer au billard, avec ou sans la visée. Finalement, et même si les animations des persos de *Midnight Hold'Em Poker* ne convainquent pas entièrement, les tables de jeu, très lisibles, assurent des bluffs à n'en plus finir…

Janis

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Coloré et pétillant. Mais certaines modélisations sont parfois faciles.	Une prise en main rapide et des tutoriels précis. Appréciable.
SON	DURÉE DE VIE
Des voix digitalisées claires et des musiques de circonstance.	Les nombreux modes rallongent énormément le temps de jeu.

Titres incontournables, bonne longévité, défis motivants : indispensable !

14 / 20

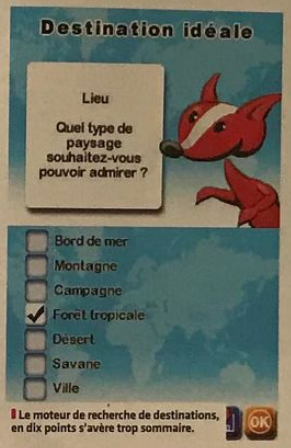
GENRE GUIDE DE VOYAGE/TOURISME NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR OTABOO ÉDITEUR NEKO ENTERTAINMENT DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

PETIT FUTÉ : TRAVEL & PLAY

PLANIFIER SES VACANCES, RÊVER DE LOINTAINES DESTINATIONS OU S'OCCUPER PENDANT LES LONGS TRAJETS : TEL EST L'OBJECTIF DU GUIDE DE VOYAGE *PETIT FUTÉ*. ENCORE FAUT-IL TROUVER L'ENDROIT IDYLLIQUE EN QUESTION.

PLUS
- Les mini-jeux
- Le traducteur
- Le convertisseur

MOINS
- Les musiques
- Pas assez de photos
- Des pays délaissés



Le moteur de recherche de destinations, en dix points s'avère trop sommaire.

L'idée d'un catalogue virtuel des destinations touristiques du monde entier paraissait alléchante : imaginez visualiser votre voyage de rêve grâce à un échantillon d'images, et ensuite planifier vos préparatifs avec un seul et même outil. Le bonheur ! Hélas, force est de constater que *Petit Futé : Travel & Play* ne saura se substituer à un guide exhaustif et récent. Première lacune : les zones du globe oubliées. En effet, même si plus de deux cents destinations ont été sélectionnées, ceux qui planifiaient un circuit dans l'Ouest américain seront déçus : seule la Californie est représentée ! Deuxième écueil : la pauvreté de la mise en images. Les photos, d'une résolution assez basse, sont trop peu nombreuses pour susciter l'envie de la découverte. Évidemment, on aurait apprécié des vidéos… Enfin, les fiches d'informations, présentées sous forme de listings austères, survolent les points cruciaux comme les sites incontournables à visiter. Un titre au goût d'inachevé, compensé par ses petits plus (mini-jeux, fuseaux horaires, convertisseur de devises…).

Janis

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un guide de voyage virtuel qui ne remplacera pas son homologue papier...

11 / 20

GENRE RELAXATION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR UBISOFT ÉDITEUR UBISOFT DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 20 €

MA PAUSE YOGA

RETROUVER LA PAIX PHYSIQUE ET SPIRITUELLE CHEZ SOI, C'EST POSSIBLE, EN SUIVANT SCRUPULEUSEMENT LES INDICATIONS DU MAÎTRE YOGI D'UBISOFT. EN POSITION… DU LOTUS !

PLUS
- Précis et complet
- Les musiques zen !
- Les tests et quiz

MOINS
- Pas de consigne orale !
- Un design sommaire
- Un peu brouillon

Le stress étant le mal du siècle, rien de tel qu'une séance de yoga pour retrouver l'harmonie du corps et de l'esprit. Avec *Ma Pause Yoga*, Ubisoft entend rendre plus accessible cette discipline très complexe, l'objectif étant de proposer des exercices praticables à la maison. Inutile d'être un yogi accompli pour se jeter à l'eau, puisque chaque étape est dûment expliquée. Chacun pourra alors y trouver son bonheur, en fonction des points à travailler et de son niveau. Les débutants commencent leur entraînement par des postures (âsanas) basiques. Le menu Outils propose précisément un exercice respiratoire (élément incontournable de la discipline), un test physique, un lexique, ainsi qu'un quiz bien ardu pour les néophytes. Ceci motivera ceux qui ne s'intéressaient qu'à l'aspect physique du yoga à parfaire leurs connaissances sur un art encore obscur. Le gros reproche à adresser au titre, c'est d'avoir omis d'intégrer des voix durant les cours. Difficile de garder un œil attentif sur les vidéos pendant la posture du crocodile…

Janis

Les postures sont présentées via une animation au design peu élaboré.

NINTENDO DS.

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un logiciel très complet, qui ne néglige pas l'aspect spirituel de la discipline.

12 / 20

AU PAYS DU 10 : UN CONTE DE FÉES DÉCIMAL

LE CALCUL, ÇA N'A BIEN SOUVENT RIEN DE DRÔLE... SAUF QUAND C'EST LA SEULE ARME DONT VOUS DISPOSEZ POUR CHASSER UN ÊTRE MALÉFIQUE D'UN ROYAUME ENCHANTEUR !

PLUS
- L'ambiance
- Les épreuves
- La durée de vie

MOINS
- L'exploration
- Pas de multi
- Le look peut rebuter

Dans les phases d'exploration, vous devrez parfois résoudre une énigme.

Débloquer toutes les régions de Décassum vous demandera des heures de calcul !

Le calcul mental représente l'une des disciplines les plus prisées des party games éducatifs et autres « coaches personnels » de la DS. Mais avec *Au pays du 10*, vous n'aurez jamais vraiment l'impression de retourner sur les bancs de l'école. Au contraire, le jeu vous invite à un voyage dans un univers de conte de fées plutôt loufoque. Alors que vous vous ennuyez dans la bibliothèque d'une petite ville, vous tombez sur un livre étrange. Tout à coup, vous vous sentez comme aspiré par l'ouvrage pour vous retrouver dans une contrée appelée Décassum. Le suzerain de ce royaume vous explique qu'il organise de temps à autre des opérations de promotion pour faire découvrir son pays aux Humains, mais êtes-vous vraiment là pour ça ? Car au fur et à mesure de vos rencontres, vous entendrez parler d'une entité maléfique qui menace la paix. Eh oui, vous êtes le champion du calcul choisi pour vaincre le mal ! Décassum se présente donc comme un pays voué à la pratique du calcul. D'ailleurs, chaque tribu se spécialise dans une discipline particulière.

LE COMPTE EST BON

Guidé par un fidèle du roi, vous visiterez dix régions, chacune étant habitée par des champions qu'il faudra trouver et battre pour prouver votre valeur. La progression se divise en deux étapes : l'exploration et les épreuves. La première constitue cependant l'unique point faible du jeu puisqu'il suffit généralement de sélectionner des éléments du décor à l'aide du stylet pour faire apparaître une flèche et la direction à emprunter. Il y a bien parfois quelques chiffres cachés ou leviers secrets à dénicher pour déclencher des mécanismes, mais une fois la surprise de la découverte passée, il devient vite

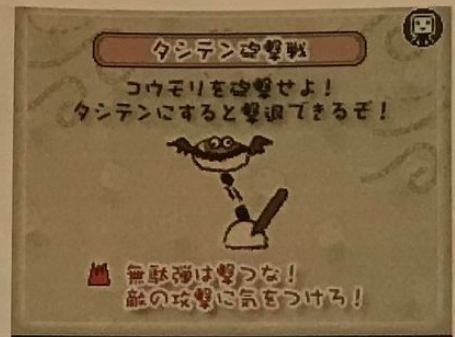
ELFES ET LUTINS

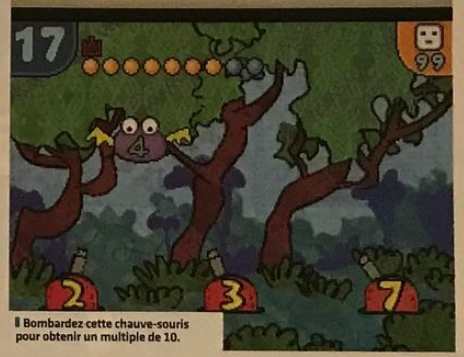
Le pays de Décassum est peuplé de tribus étranges. Le point commun de tous ces hurluberlus ? Le calcul mental, bien sûr ! Des lutins-ampoules aux feuilles qui parlent, des hommes-allumettes aux elfes à tête de pyramide, vous en verrez de toutes les formes et de toutes les couleurs. Chaque protagoniste vous est présenté via une petite biographie remplie de détails amusants, et la découverte de tous ces êtres singuliers contribue à créer un univers loufoque et enchanteur qui participe grandement à la réussite du soft.

Cet asticot disparaîtra si vous lui lancez un chiffre qui permet de faire 10.

Le mode Juskobou : un challenge corsé qui ajoute au jeu un intérêt certain.

lassant de cliquer dans tous les coins... Heureusement, il vous reste les challenges pour faire fonctionner vos neurones à plein régime, avec des mini-jeux diversifiés, amusants et originaux. Le but étant de trouver un résultat équivalent à 10 ou à un multiple de 10. « Pose caillou », « Décapyramide », « Ça fait dix ? », calcul mental, et bien souvent aux deux en même temps. La difficulté bien dosée, et la maniabilité au stylet se révèlent quasiment irréprochables, seule l'écriture du chiffre 8 demande un minimum d'entraînement. Toutes les épreuves débloquées deviennent ensuite disponibles dans le mode Mont Juskobou. Pour chaque





Bombardez cette chauve-souris pour obtenir un multiple de 10.

VOUS ÊTES LE CHAMPION DU CALCUL CHOISI POUR VAINCRE LE MAL !

« M. Fujiyama » ou « Comptes-en dix » comptent ainsi parmis les trente épreuves disponibles. Principalement axés sur l'addition et la soustraction, ces mini-jeux font tantôt appel à vos réflexes, tantôt à vos capacités en challenge, vous devrez grimper jusqu'en haut d'une montagne, la difficulté augmentant au fur et à mesure de votre ascension. Enfin, un mode Évaluation décimale, très classique dans le fond, vient compléter le tout et vous proposer des épreuves au hasard pour évaluer vos progrès. *Au pays du 10* tente donc un singulier mélange entre l'aventure et les mathématiques qui fonctionne plutôt bien, même si le premier aspect semble malgré tout quelque peu simpliste. Il n'en reste pas moins qu'en proposant un univers original, des épreuves variées, des modes diversifiés et une durée de vie respectable, le titre s'en tire avec les honneurs et devrait séduire bon nombre de joueurs désireux de s'amuser tout en réfléchissant un brin. Il ne manque plus qu'un mode multijoueur Wi-Fi pour affronter ses amis...

Deckard

L'épreuve des allumettes est plutôt corsée. N'hésitez pas à vous entraîner.

Le principe de chaque épreuve est expliqué sur l'écran supérieur de la DS.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION — Les graphismes particuliers séduiront les uns et rebuteront les autres, mais le tout s'avère colorée et original.

JOUABILITÉ — Tout se joue au stylet. Un minimum de pratique est nécessaire mais seule l'écriture du chiffre 8 pose problème.

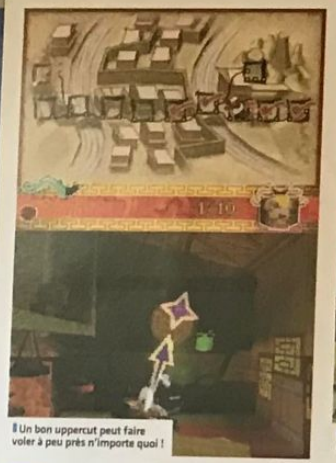
SON — Des bruitages souvent simplistes, mais les musiques, entraînantes, ne vous prendront jamais la tête.

DURÉE DE VIE — Une trentaine d'épreuves, de l'exploration, plusieurs modes de jeu... Seul le multi manque à l'appel.

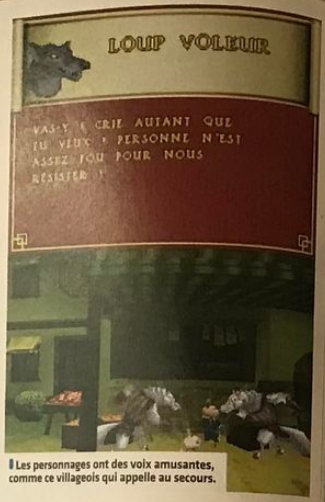
Si l'aspect exploration aurait mérité un peu plus de soin, *Au pays du 10* propose une aventure amusante et dépaysante qui n'oublie pas la réflexion.

15 / 20

GENRE ACTION/PLATE-FORME NOMBRE DE JOUEURS 1 DÉVELOPPEUR VICARIOUS VISIONS
ÉDITEUR ACTIVISION DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €


Un bon uppercut peut faire voler à peu près n'importe quoi !

On peut attraper les ennemis et s'en servir de projectile.



Les personnages ont des voix amusantes, comme ce villageois qui appelle au secours.

Les adversaires sont de plus en plus coriaces, surtout les hommes-crocodiles !

Po n'est pas un bon nageur et se déplace très lentement dans l'eau.

Pour venir à bout du général Tso, il vous faudra d'abord vous débarrasser de son bouclier !

KUNG FU PANDA : LE JEU

MALGRÉ SA BONNE BOUILLE ET SES RONDEURS PLEINES DE CHARME, PO NE COMPTERA QUE SUR SON ADRESSE ET LES ENSEIGNEMENTS DE SON MAÎTRE S'IL VEUT S'EN SORTIR !

PLUS
- La réalisation
- La jouabilité
- L'humour constant

MOINS
- La musique agaçante
- La difficulté inégale
- Courte durée de vie

Suivant plus ou moins la trame du film d'animation du même nom, *Kung Fu Panda* nous propose des décors assez jolis, entièrement en 3D, même si la progression s'effectue toujours en 2D, comme dans un classique jeu de plate-forme à défilement horizontal. Les premiers niveaux font office d'entraînement, où l'on peut tranquillement apprendre les mouvements de base sous le regard bienveillant de notre maître d'arts martiaux. Mais très vite, Po est appelé pour une mission de grande envergure : devenir le prochain Chevalier Dragon… Eh oui, rien que ça ! On traverse ainsi des temples et autres forteresses ennemies, où il faut souvent rivaliser d'astuce pour découvrir les mécanismes permettant d'ouvrir la sortie. Il va de soi que l'on atttaque au passage moult créatures assez belliqueuses, à grands renforts de mouvements aussi gracieux qu'acrobatiques.

TOUCH KUNG FU

Outre sa réalisation, on trouve là sans conteste le point fort du titre : sa jouabilité. En utilisant à la fois les touches directionnelles et l'écran tactile, on se déplace et on savate avec aisance, débloquant au fur et à mesure de nouvelles techniques de combat. Combos aériens, prises et projections, le panda enrichit vite son panel de coups. Il peut également se rouler en boule pour passer dans les endroits étroits, ou encore s'agripper pour se hisser sur les plates-formes en hauteur. Malgré tous ses atouts, *Kung Fu Panda* n'est exempt de défauts majeurs, à commencer par sa durée de vie vraiment trop courte : comptez un petit après-midi pour en voir le bout, sans forcer. De plus, la difficulté assez inégale pourra poser problème au plus jeune public, à qui il est pourtant destiné.

Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	Graphismes réussis et animation fluide. Une console bien exploitée !
JOUABILITÉ	Le système de combat est fun et original, le stylet fort bien utilisé.
SON	Bon doublage mais les musiques… répétitives et crispantes, hélas.
DURÉE DE VIE	On le finit trop vite et pas de mini-jeux ou de mode multi…

Fun et agréable à jouer, mais on apprécierait qu'il soit un peu plus long !

13 / 20

GENRE ACTION/RÉFLEXION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR HELIXE ÉDITEUR THQ DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

WALL-E

APRÈS LE RAZ-DE-MARÉE MÉDIATIQUE PROVOQUÉ PAR LE FILM D'ANIMATION DE PIXAR, CETTE ADAPTATION NE DEVRAIT PAS AVOIR GRAND MAL À SE VENDRE. ET POURTANT, LA DÉCEPTION SERA BIEN AU RENDEZ-VOUS.

PLUS
- La licence officielle
- La bande-son
- Deux personnages

MOINS
- Peu ambitieux
- Nombreux bugs
- Répétitif

Les courses dans la peau d'Eve sont à s'arracher les cheveux.

Reprenant les grandes lignes de l'histoire du film, *Wall-E* se présente comme un jeu d'action/réflexion en 3D, dans lequel on incarne tour à tour Wall-E et Eve. Le jeu repose sur le couple croix/boutons et manque cruellement d'inspiration. On y dirige le petit robot dans des phases de pseudo-réflexion où il faudra utiliser ses facultés à recycler les déchets sous forme de cubes compacts pour déclencher toutes sortes de mécanismes. Pas enthousiasmante pour un sou, la maniabilité s'enfonce encore davantage dans des courses pour le moins rébarbatives lorsque l'on personnifie Eve. Par ailleurs, les nombreux bugs de collisions accroissent si bien la difficulté qu'on se demande comment nos chères têtes blondes s'en sortiront sans aide. On s'inquiète donc de savoir qui pourrait s'amuser avec un tel jeu, d'autant plus que la réalisation graphique s'éloigne des standards du genre. En bref, si on a apprécié le film et que l'on souhaite prolonger l'expérience, pour soi ou nos enfants, mieux vaut attendre la sortie DVD.

Fylodindon

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	
JOUABILITÉ	
SON	
DURÉE DE VIE	

Cette adaptation du film de Pixar ne fait pas honneur à leurs talents.

9 / 20

GENRE ACTION/PLATE-FORME NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR AMAZE ENTERTAINMENT ÉDITEUR SEGA DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

L'INCROYABLE HULK

CETTE FOIS-CI, ON PLONGE DANS LE JUBILATOIRE : C'ÉTAIT À PRÉVOIR, LE GÉANT VERT NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE ET C'EST À GROS COUPS DE POINGS RAGEURS QUE VOUS FEREZ ENTENDRE VOS ARGUMENTS. PAS CONTENT !

PLUS
- Le système de combat
- Les boss
- On casse tout !

MOINS
- Pas très original
- Assez court
- Réalisation moyenne

Au moins, le concept se révèle simple : tout casser ! Certes, réfléchir sera parfois nécessaire, mais pas trop lorsqu'il s'agit de tout écraser sur son passage. La progression s'effectue en 2D vue de côté, au fil de niveaux aux architectures excessivement basiques. Concernant les ennemis, rien d'extravagant, hormis ceux qui vous tirent dessus de loin alors que vous êtes obligé de vous rapprocher pour les atteindre. Car vous avez beau vous appeler Hulk, vous pourrez mourir bêtement d'une balle dans le talon gauche. Régulièrement, vous affronterez des boss plutôt amusants. Toutefois, les techniques employées pour les vaincre s'en trouvent simplifiées. Mais Hulk est défoulant. Son intérêt s'arrête là, et ce n'est pas son mode multi, assez fade, qui le rendra plus attrayant. Reste le système de combat bien pensé, avec une jauge de rage gamma à charger pour exécuter des super attaques !

Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	
JOUABILITÉ	
SON	
DURÉE DE VIE	

Défoulant mais vite lassant, *L'Incroyable Hulk* se parcourt hélas sans grandes surprises.

11 / 20

Si on vous canarde, soyez subtil et sautez-leur sur la tête à pieds joints !

GENRE SPORT NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR UBISOFT ÉDITEUR UBISOFT DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

LÉA PASSION PATINAGE

LES JEUX DE PATINAGE NE SONT PAS BIEN NOMBREUX, TOUTES CONSOLES CONFONDUES. EN PERSONNIFIANT LÉA, VOUS SUIVREZ SES EXERCICES RIGOUREUX TOUT EN ÉVOLUANT AU GRÉ DES ACTIVITÉS DE SA VIE COURANTE.

PLUS
- Assez varié
- Les mini-jeux
- Contrôles intuitifs

MOINS
- Quelques absurdités
- Interface pas très claire
- Trop de blabla

Le jeu se déroule sur une année et se divise en semaines.

Au magasin de patins, vous pourrez aussi acheter de nouveaux vêtements et accessoires.

Dans *Léa Passion Patinage*, il ne s'agit pas uniquement de patinage artistique, bien que la discipline en soit le thème principal, mais aussi de vivre sa vie. En plus de s'entraîner pour devenir championne du monde, votre héroïne se doit aussi de connaître le monde, sortir, parler aux autres pour mûrir, se rendre en classe pour apprendre, et bien sûr hanter la salle de gym pour gonfler ses muscles ! Ainsi, votre patineuse doit accomplir un objectif chaque semaine : gagner un niveau en endurance ou en coordination, maîtriser le boucle piqué ou le double lootz, etc. Alors, à vous de préparer efficacement votre programme en arpentant les structures de la ville et en enchaînant les mini-jeux (comme le concours d'engloutissement de sushi !), jusqu'à ce que vous vous sentiez d'attaque pour affronter la glace. Mais l'entraînement porte ses fruits, puisque plus votre niveau augmente, plus vous disposez de temps pour tracer au stylet vos figures, à base de lignes ou de courbes plus ou moins difficiles selon leur degré de technicité.

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un jeu aux airs de simulation de vie avec une touche d'humour sympa. **14**/20

GENRE MUSIQUE NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR GEVO ENTERTAINEMENT ÉDITEUR UBISOFT DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

LÉA PASSION : STAR DE LA POP

MÊME CHARGÉ À BLOC DE « GIRL POWER », DUR, DUR DE SE FAIRE UN NOM SUR LA SCÈNE DES JEUX MUSICAUX LORSQUE L'ON MANQUE AUSSI BIEN D'INSPIRATION QUE DE FINITION. POUR LA PERSONNALISATION, ÉVENTUELLEMENT.

PLUS
- Système original
- Quatre instruments
- Du multijoueur

MOINS
- Aucun titre existant
- Pas de paroles
- Gameplay répétitif

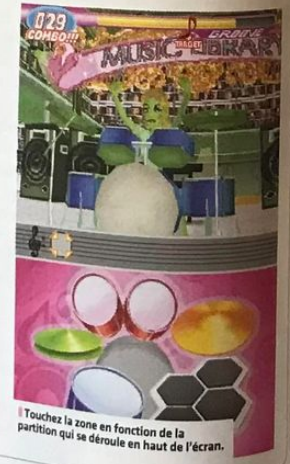
Dans un secteur aussi surexploité que celui des jeux musicaux, mieux vaut faire preuve d'originalité et de maîtrise pour espérer tirer son épingle du jeu. Si la gamme *Léa Passion* nous a habitués à une certaine qualité, il manque cette fois quelque chose à cette *Star de la Pop* pour espérer passionner. Le système de jeu a pourtant de quoi séduire. Vous créez votre musicienne de toutes pièces avant de sélectionner son instrument de prédilection parmi batteries, basses, guitares et claviers. Le jeu offre ensuite la possibilité de choisir son style de musique favori entre le rock, la pop et la funk, les morceaux à interpréter s'en trouvant évidemment modifiés. Ne reste plus qu'à interagir sur l'écran tactile et les parties de l'instrument indiquées par la partition, pour un système assez plaisant, surtout à la batterie. Mais voilà, en plus d'être fictives, les « chansons » courtes et exemptes de paroles aboutissent à une qualité sonore très médiocre. Pas de doute, on est loin du niveau de vraies stars comme l'excellent *Elite Beat Agents*.

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Ce *Léa Passion* avait quelques atouts, mais l'aspect sonore se montre vraiment décevant. **11**/20



Touchez la zone en fonction de la partition qui se déroule en haut de l'écran.

GENRE ÉQUITATION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR OCTAGON ENTERTAINMENT ÉDITEUR GHOSTLIGHT DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

MARY KING'S RIDING SCHOOL

UNE CHUTE À CHEVAL, CELA PEUT FAIRE MAL ET LA CÉLÈBRE MARY KING EN SAIT QUELQUE CHOSE. POURTANT, SON EXPÉRIENCE EN MATIÈRE D'ÉQUITATION NE REND MALHEUREUSEMENT PAS SON JEU MEILLEUR.

PLUS
- Nombreux concours
- Le dressage
- Entretien des chevaux

MOINS
- Contrôles hasardeux
- Mollesse de l'action
- Interface désorganisée

Appuyez sur le bon symbole avec le bon minutage pour les concours de dressage.

La carrière en or de cette championne anglaise n'a guère profité à ce *Riding School* bien fade qui partait pourtant d'une bonne intention. Mode Carrière où le joueur chouchoute son fidèle destrier, séances de dressage, concours aux quatre coins du monde, entraînements divers, rien ne manquait. Difficile de ressentir un quelconque plaisir tant l'organisation brouillonne de ces possibilités rend la jouabilité hasardeuse. Le joueur est lâché dans son ranch sans grandes explications, et la narration laisse franchement à désirer. C'est simple, elle est presque inexistante. On enchaîne les épreuves sans en comprendre le déroulement, et les contrôles n'aident nullement à pallier cette sensation grandissante de mortel ennui. Diriger l'animal grâce à l'écran tactile (coup de stylet à gauche ou à droite pour tourner, saut en tapotant l'écran, course en glissant le stylet vers le haut, etc.) aurait été amusant si l'on n'avait l'impression de manœuvrer un sous-marin, la mollesse du jeu devenant infernale. Quant au graphisme, on n'a pas parié sur le cheval gagnant !

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Dans le même genre, mieux vaut se rabattre sur le très bon *Horse Life*. **6**/20

GENRE MINI-JEUX NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR DISNEY ÉDITEUR DISNEY INTERACTIVE STUDIOS DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

HIGH SCHOOL MUSICAL 2 : UN ÉTÉ SUR SCÈNE !

LORSQUE BASKET ET AUTRES COMPÉTITIONS S'INVITENT AU MILIEU DES GAMMES ET DES RÉPÉTITIONS, LA RENTRÉE DE CETTE *STAR AC'* VIRTUELLE NE S'ANNONCE PAS SOUS LES MEILLEURS AUSPICES.

PLUS
- La musique de la série
- Beaucoup de chansons
- Cadre estival

MOINS
- Interface incertaine
- Mini-jeux sans intérêt
- Graphismes médiocres

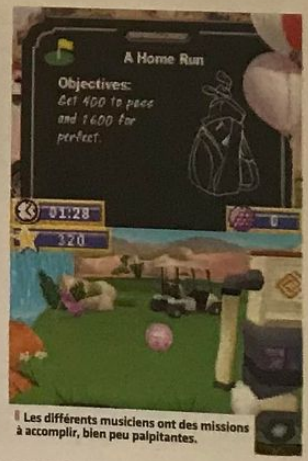
Nos stars du campus ont déserté les salles de classe pour une bonne cause : les grandes vacances. Le temps d'un été, ils se retirent dans un gigantesque complexe hôtelier de luxe, bien décidés à combiner musique et petits boulots sur le site, histoire de gagner un peu d'argent de poche. Si au départ, le changement de cadre peut sembler intéressant, l'heure est vite à la déception. Car justement, ce jeu supposé musical laisse la part belle à des mini-jeux totalement hors sujet et mal construits, comme lancer des balles de golf avec le stylet ou tapoter sur des parasols pour les ouvrir afin de rafraîchir les clients. Néanmoins, des séquences viennent parfois nous rappeler le sujet principal de la *High School Academy* : la musique. Mais les exercices de rythmes au stylet se révèlent tout juste sympas et surtout noyés dans un océan d'absurdités. Sans parler de l'interface qui ne permet pas au joueur de se repérer aisément dans ce grand complexe mal fichu et médiocrement réalisé, qui plus est.

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

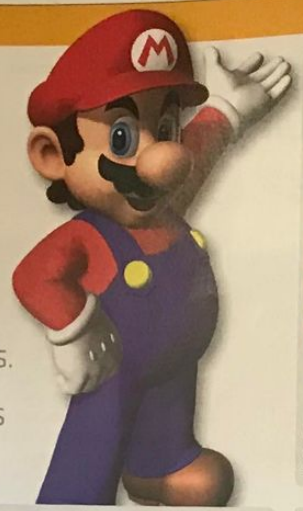
RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Nos musiciens en herbe ont eu bien tort de se reposer sur leurs lauriers. **8**/20



Les différents musiciens ont des missions à accomplir, bien peu palpitantes.

TOUJOURS SUR DS



PAS FACILE DE CHOISIR PARMI L'IMMENSE LUDOTHÈQUE DE LA DS. POUR VOUS AIDER, VOICI UNE SÉLECTION DES MEILLEURS TITRES À ACHETER LES YEUX FERMÉS.
LA RÉDACTION

VERDICT **18/20**

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

Nintendo

Écrivez des lettres, pêchez, dessinez, papotez... En bref, menez une vie de rêve dans le petit village d'*Animal Crossing* où vous ne tarderez pas à vous faire de nouveaux amis, virtuels ou réels grâce au mode Wi-Fi.

VERDICT **18/20**

CASTLEVANIA : PORTRAIT OF RUIN

Konami

Voyagez dans des tableaux enchantés. Choisissez entre deux héros votre style de combat préféré. Un opus original qui fait honneur à la série culte de Konami grâce à une réalisation en 2D tout simplement démoniaque.

VERDICT **16/20**

CÉRÉBRALE ACADÉMIE

Nintendo

S'engouffrant dans la brèche ouverte par le *Dr Kawashima*, ce titre propose de muscler votre masse cérébrale au moyen de petites épreuves assez divertissantes. En plus, vous pouvez y jouer à plusieurs en game-sharing.

VERDICT **19/20**

ELITE BEAT AGENTS

Nintendo

Testez votre sens du rythme dans ce titre décoiffant à la tracklist d'enfer ! Armé de votre stylet, suivez des agents très spéciaux ayant pour mission de réconforter des personnes désespérées à l'aide de la musique.

VERDICT **18/20**

FINAL FANTASY III

Square Enix

Des graphismes totalement rénovés en 3D, un scénario étoffé, des musiques réenregistrées, ce monument du jeu de rôle a tout pour séduire les joueurs les plus exigeants. *FFIII* est devenu un grand classique du genre.

VERDICT **18/20**

HOTEL DUSK : ROOM 215

Nintendo

La DS tenu comme un livre, plongez le temps d'une nuit dans l'univers sombre d'un ancien flic, hanté par la mort de son coéquipier et en quête de la vérité. Un jeu d'enquête policière qui fait honneur au film noir.

VERDICT **18/20**

MARIO & LUIGI : LES FRÈRES DU TEMPS

Nintendo

Accompagnés par Bébé Mario et Bébé Luigi, les deux plombiers moustachus sont de retour dans un jeu de rôle coloré et loufoque. Sauveront-ils une nouvelle fois la princesse Peach, prisonnière d'une autre époque ?

VERDICT **19/20**

MARIO KART DS

Nintendo

Retrouvez Mario et tous ses amis dans des circuits dévastés par les carapaces. Reprenez les pistes les plus populaires de la saga et des inédits complètement déjantés ! Le jeu est aussi jouable en ligne en Wi-Fi.

VERDICT **18/20**

METROID PRIME HUNTERS

Nintendo

Jouable seul ou à plusieurs en mode Wi-Fi, ce jeu de tir à la première personne se joue d'une façon originale : vous utilisez le pad d'une main et orientez votre vision comme le tir avec le pouce ou le stylet.

VERDICT **19/20**

NEW SUPER MARIO BROS.

Nintendo

Le renouveau de la plate-forme 2D sur DS se définit par cet excellent titre qui recrée fidèlement l'esprit « Super Mario » en insérant quelques innovations dans le gameplay. La référence du genre c'est lui.

VERDICT **18/20**

NINTENDOGS

Nintendo

Pas de poils, pas de déjections, pas d'heures d'attente chez le vétérinaire mais toujours disponible : ces petits toutous virtuels ont décidément tout pour plaire, aux petites filles comme à leurs parents !

VERDICT **16/20**

PHOENIX WRIGHT : ACE ATTORNEY

Capcom

Ultradélirante, la seule et unique simulation d'avocat sur DS est aussi un succès bien mérité ! Le concept, l'accessibilité, les dialogues et le scénario font de *Phoenix Wright* un incontournable de la DS.

VERDICT **18/20**

PICROSS DS

Nintendo

Un jeu de dingue qui n'en a pas l'air : noircissez des cases sur une grille en vous aidant d'indications chiffrées pour révéler un dessin. Impossible de lâcher ce titre, surtout quand il y a plus de 330 niveaux.

VERDICT **18/20**

TETRIS DS

Nintendo

Véritable classique du jeu vidéo, le *Tetris* se pare pour sa version DS de plusieurs nouveaux modes de jeux, dont un multi particulièrement prenant et très compétitif. Un must have à emmener partout.

VERDICT **19/20**

THE LEGEND OF ZELDA : PHANTOM HOURGLASS

Nintendo

Le *Zelda* de la DS allie des graphismes somptueux (le style de *Wind Waker*) à un gameplay full tactile proche de la perfection. Ce titre réussit le tour de force de passionner les novices comme les initiés !

VERDICT **18/20**

WARIO WARE TOUCHED !

Nintendo

Voici la nouvelle compilation de mini-jeux crados et débiles signés par l'infâme Wario. Avec votre stylet, enchaînez les épreuves tordues à un rythme endiablé et incarnez divers personnages étranges...

AIDE DE JEU

FINAL FANTASY TACTICS A2 : GRIMOIRE OF THE RIFT

LA DÉCOUVERTE DES 56 CLASSES DISPONIBLES DU MAGISTRAL FFTA2 REPRÉSENTE DÉJÀ UNE ÉPREUVE EN SOI. AFIN DE VOUS FACILITER LA TÂCHE, NOUS VOUS LES DÉTAILLONS INTÉGRALEMENT DANS CETTE AIDE DE JEU.

SOMMAIRE

AGENT	113	BATELEUR	104	FURIE	112	MAGE VERT	99	RONIN	87
ALCHIMISTE	97	BERSERK	107	GÉOMANCIEN	110	MAGICIEN BLANC	84	SAGE	98
APPRIVOISEUR	103	CHASSEUR	88	GLADIATEUR	92	MAGICIEN NOIR	85	SENTINELLE	92
ARCANISTE	97	CHEVALIER MOGS	103	GUERRIER	90	MAGISTÈRE	90	SHAMAN	100
ARCHER	85	CHRONOMANCIEN	95	HARPIE	108	MAÎTRE CHOCOBO	106	SNIPER	102
ARTILLEUR	94	DANSEUSE	113	ILLUSIONNISTE	88	MAÎTRE	93	SOLDAT	83
ASSASSIN	102	DRAGONIER	91	INITIÉ	93	MOINE BLANC	91	SPADASSIN	86
BARDE	111	DRESSEUR	96	INVENTEUR	105	MYSTIFICATEUR	95	TEMPLIER	94
		ÉLUE	111	INVOCATEUR	101	NINJA	87	TIREUR	104
		ENCHANTEUR	101	LANISTE	108	PALADIN	86	TRAPPEUR	107
		ÉRUDIT	98	MAGE BLEU	89	PIRATE DU CIEL	109	VIKING	109
		ESCRIMEUR	99	MAGE ROUGE	100	PISTOMANCIEN	105	VOLEUR	84

LES CLASSES : MODE D'EMPLOI

Pour vous aider à vous retrouver dans la multitude des classes de *Final Fantasy Tactics A2* et à exploiter au mieux vos unités, voici un guide complet des 56 classes du jeu avec leurs compétences associées et l'équipement permettant de les débloquer. Attention, 5 de ces classes ne sont accessibles qu'à un personnage bien spécifique : Danseuse pour Penelo, Barde pour Luth, Élue pour Adelle, Pirate du ciel pour Vaan et Agent pour Al-Cid. À vous de jouer maintenant !

SOLDAT

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	40 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	B	C	D	B	C	E	D

RACE : Humains

PROFIL : combattant qui use de différentes tactiques pour affaiblir, ralentir, déstabiliser et provoquer ses adversaires.

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Accessible de base

ARMES : épée, épée lourde
ARMURES : casque, coiffure*, chapeau, armure lourde, armure légère, bouclier

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.

TACTIQUE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
PREMIERS SOINS	0	Soi-même	Se soigner pour récupérer un peu de PV.	Glaive
AFFAIBLIR	0	Selon arme	Diminuer l'Attaque d'une unité, réduisant ainsi les dégâts physiques qu'elle inflige.	Barong
ABÊTIR	0	Selon arme	Diminuer la Magie d'une unité, réduisant ainsi les dégâts magiques qu'elle inflige.	Épée de chasse
ETOURDIR	0	Selon arme	Faire perdre des PM à une unité.	Épée antique
RALENTIR	0	Selon arme	Diminuer la Rapidité d'une unité, réduisant ainsi la fréquence de ses tours d'action.	Épée d'argent
DÉTROUSSER	0	Selon arme	Infliger des dégâts à un ennemi et voler ses gils.	Diamantine
PROVOQUER	0	1	Provoquer une unité adjacente pour la mettre en Furie, lui faisant perdre le contrôle d'elle-même et la poussant à ne rien faire d'autre qu'Attaquer.	Épée sanguine
OBSERVER	0	4	Déceler les butins de niveau 1 et les objets d'un ennemi.	Épée de brigand
POIGNE DE FER	-	-	Permet de manier d'une seule main les armes de mêlée utilisées à deux mains.	Dagriohm
PERMIS BOUCLIERS	-	-	Permet l'utilisation de boucliers quelle que soit la classe exercée.	Bouclier de bronze

STATS DE BASE

Esquive : indique le pourcentage de chance d'éviter une attaque physique.
Résistance : indique le pourcentage de chance d'être insensible aux altérations d'état néfaste.
Mains nues : indique la vraie force d'attaque de la classe.

CROISSANCE DES STATS

Ce tableau indique la propension du personnage à accroître ses différentes aptitudes (**PV :** Point de Vie / **PM :** Point de Magie / **RAP. :** Rapidité / **DÉF. :** Défense / **MAG. :** Magie / **VOL. :** Volonté). Le taux de croissance est symbolisé par des lettres allant de A à E dont l'ordre est comme suit : **A > B > C > D > E.**

LES COMPÉTENCES

Ce tableau répertorie toutes les compétences associées à une classe avec à chaque fois la pièce d'équipement (arme, accessoire…) permettant de les débloquer. Ce sont pour la plupart des compétences d'Action. Afin de les distinguer, les compétences de Réaction sont indiquées en rouge, et les compétences de Soutien en bleu.

VOLEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	5 %	50 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	E	B	D	D	E	D

RACES : Humains/Mogs
PROFIL : rapide et agile, il peut dépouiller les ennemis de leurs possessions et esquiver leurs attaques avec une facilité déconcertante

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser une compétence du Soldat (par défaut pour les Mogs)

ARME : poignard.
ARMURES : coiffure*, chapeau, armure légère

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.

VOL

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
VOLER UN OBJET	0	1	Voler un objet à un ennemi adjacent.	Kard
VOLER DES GILS	0	1	Voler les gils d'un ennemi adjacent.	Cran d'arrêt
VOLER UN BUTIN NIVEAU 1	0	1	Voler un butin de niveau 1 à un ennemi adjacent.	Scramasax
VOLER UN BUTIN NIVEAU 2	0	1	Voler un butin de niveau 2 à un ennemi adjacent.	Dague à rouelles
VOLER UN BUTIN NIVEAU 3	0	1	Voler un butin de niveau 3 à un ennemi adjacent.	Brise-lames
VOLER UN BUTIN NIVEAU 4	0	1	Voler un butin de niveau 4 à un ennemi adjacent.	Cinquedea
VOLER UN ACCESSOIRE	0	1	Voler à un ennemi adjacent un accessoire dont il est équipé.	Jambiya
VOLER LA VEDETTE	0	1	Voler les points de zèle d'un ennemi adjacent.	Dent d'orichalque
RIPOSTE	-	-	Permet d'effectuer une riposte de mêlée en réponse à la plupart des agressions.	Chemise de mailles
ATTACHEMENT	-	-	Protège contre le vol et la destruction d'équipement.	Gilet d'adamante

MAGICIEN NOIR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	50 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	B	D	C	C	A	A

RACES : Humains/N'mohs/Mogs
PROFIL : maître des éléments feu, glace et foudre, il est capable de causer de gros dégâts dans les rangs ennemis

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser une compétence du Magicien Blanc (par défaut pour les N'mohs et les Mogs)

ARME : sceptre
ARMURES : coiffure*, chapeau, robe, armure légère

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.

MAGIE NOIRE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
FEU	8	4	Sort qui inflige des dégâts de feu aux unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre
FEU²	14	4	Sort qui inflige de gros dégâts de feu aux unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre de feu
FEU³	18	4	Sort qui inflige d'énormes dégâts de feu aux unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre des flammes
FOUDRE	8	4	Sort qui inflige des dégâts de foudre aux unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre
FOUDRE²	14	4	Sort qui inflige de gros dégâts de foudre aux unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre de foudre
FOUDRE³	18	4	Sort qui inflige d'énormes dégâts de foudre aux unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre de Thor
GLACE	8	4	Sort qui inflige des dégâts de glace aux unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre
GLACE²	14	4	Sort qui inflige de gros dégâts de glace aux unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre de glace
GLACE³	18	4	Sort qui inflige d'énormes dégâts de glace aux unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre du givre
RIPOSTE MAGIQUE	-	-	Permet de riposter à la plupart des sorts offensifs en les imitant, à condition d'avoir les PM nécessaires à leur incantation.	Robe de samit
ÉLÉMENTALISME	-	-	Fortifie les attaques élémentaires de façon à dégrader l'affinité des cibles d'un niveau (Absorption → Immunité → Résistance → Normalité → Vulnérabilité).	Robe de sage

MAGICIEN BLANC

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	C	D	E	D	C	C

RACES : Humains/N'mohs/Viéras
PROFIL : Expert en sorts de soins et de guérison, il devient le compagnon indispensable de toute équipe d'aventuriers

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Accessible de base

ARME : bâton.
ARMURES : coiffure*, chapeau, robe, armure légère

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle, Frimelda et les Viéras.

MAGIE BLANCHE

Nom	Coût PM	Distance d'action	Effet	Équipement nécessaire
Soin	8	4	Sort qui redonne un peu de PV aux unités situées dans la zone d'effet (inflige des dégâts aux morts-vivants).	Bâton blanc
Soin²	14	4	Sort qui redonne beaucoup de PV aux unités situées dans la zone d'effet (inflige des dégâts aux morts-vivants.).	Bâton guérisseur
Soin³	18	4	Sort qui redonne énormément de PV aux unités situées dans la zone d'effet (inflige des dégâts aux morts-vivants).	Bâton d'ondine
Guérison	12	4	Sort qui guérit les unités situées dans la zone d'effet de la plupart des altérations d'état néfastes.	Bâton de purification
Vie	10	4	Sort qui rappelle un allié K.O. (inflige des dégâts aux morts-vivants).	Bâton béni
Vie²	20	4	Sort qui rappelle un allié K.O. et restaure ses PV (inflige des dégâts aux morts-vivants).	Nirvana
Auréole	28	4	Sort qui dote une unité d'une Auréole ayant le pouvoir de la relever une fois si elle tombe K.O. (inflige des dégâts aux morts-vivants).	Bâton d'allégresse
Rétablissement	14	4	Sort qui guérit une unité de toutes les altérations d'état néfastes.	Bâton du sage
Intensification magique	-	-	Augmente la puissance et la précision des compétences nécessitant des PM en doublant leur coût.	Robe Blanche

ARCHER

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	5 %	40 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	E	C	D	D	E	D

RACES : Humains/Viéras
PROFIL : grâce à son arc, il peut attaquer ses ennemis à distance et viser leurs bras ou leurs jambes pour les handicaper ou les clouer sur place

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser une compétence du Soldat (par défaut pour les Viéras)

ARME : arc
ARMURES : coiffure*, chapeau, armure légère

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.

VISÉE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
CONCENTRATION	0	Soi-même	Entrer dans un état de Concentration intense pour augmenter grandement l'Attaque de la prochaine action.	Arc à double corde
VISER LES JAMBES	0	Selon arme	Viser les jambes de la cible pour lui infliger l'altération d'état Inertie, l'empêchant ainsi de se déplacer.	Arc à pointes
VISER LES BRAS	0	Selon arme	Viser les bras de la cible pour lui infliger l'altération d'état Inaction, l'empêchant ainsi d'agir.	Arc vernis
CUPIDON	0	Selon arme	Plonger un ennemi dans un état de Charme qui le force à agir contre ses alliés.	Arc d'Artémis
REPOS ÉTERNEL	0	Selon arme	Supprimer un mort-vivant en provoquant l'ascension de son âme.	Arc d'argent
VISER JUSTE	0	Selon arme	Attaquer en favorisant la précision au détriment de la puissance.	Arc de Yoichi
ATTAQUE FULGURANTE	0	Selon arme	Effectuer une attaque si rapide qu'elle empêche la cible d'utiliser sa compétence de réaction.	Arc de Persée
AVEUGLER	0	Selon arme	Imprégner son arme d'une substance qui inflige l'altération d'état Cécité à la cible, diminuant ainsi grandement sa précision.	Arc charbonné
PARE-FLÈCHES	-	-	Permet d'esquiver les flèches tirées au moyen de la commande Attaquer.	Béret vert
FOCALISATION	-	-	Permet de maintenir une grande concentration d'esprit pour en accroître sa précision.	Arc de précision

PALADIN

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	30 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	D	C	A	D	B

RACE : Humains
PROFIL : chevalier saint qui devient le solide bouclier de ses alliés et frappe ses ennemis de la lumière sacrée dont il est investi

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser trois compétences du Soldat

ARMES : épée noble, épée lourde
ARMURES : casque, coiffure*, armure lourde, armure légère**, robe, bouclier

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.
** Les armures légères ne peuvent être portées que par les femmes.

CHEVALERIE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
SOIGNER	0	1	Se soigner pour récupérer un peu de PV et guérir de la plupart des altérations d'état néfastes, puis dégager une aura qui étend l'effet aux unités adjacentes.	Épée gardienne
GARDE	0	Soi-même	Se mettre en position de Garde pour augmenter sa Défense et sa Volonté jusqu'au tour suivant.	Cœur-de-lion
COUVRIR	0	4	Couvrir un allié afin d'encaisser les dégâts à sa place jusqu'au tour suivant.	Garde-la-Reine
PERSUADER	0	1	Persuader un ennemi adjacent de quitter le combat. Plus les PV restants de l'ennemi sont bas, plus les chances de réussite se multiplient.	Barong
SAINTE CROIX	10	1	Dégager une puissante aura sacrée qui inflige des dégâts de lumière aux unités adjacentes.	Épée souveraine
SAINTE ARME	22	Selon arme	Imprégner son arme d'une puissante aura sacrée afin de porter une attaque qui inflige des dégâts de lumière à la cible.	Excalibur
BANNISSEMENT	0	3	Invoquer un rayon de lumière sacrée qui désintègre les morts-vivants situés dans la zone d'effet.	Organix
CRI DE GUERRE	0	Soi-même et zone d'effet	Pousser un cri de guerre exaltant pour augmenter sa propre Résistance aux altérations d'état néfastes ainsi que celle des unités adjacentes.	Obligée
ANTICIPATION	-	-	Permet d'esquiver les attaques de mêlée effectuées au moyen de la commande Attaquer.	Armure Genji
BONUS DE DÉFENSE	-	-	Augmente la Défense, permettant ainsi de réduire les dégâts physiques subis.	Armure diamantine

SPADASSIN

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	40 %	20

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	E	D	A	C	E	E

RACE : Humains
PROFIL : combattant au style agressif qui utilise de puissantes techniques afin d'écraser ses adversaires, favorisant l'attaque à la défense

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête L'art de la boxe, et maîtriser trois compétences du Soldat

ARME : lame
ARMURES : coiffure*, chapeau, armure légère

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.

TECHNIQUE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
PROJECTION	0	Selon arme	Effectuer une attaque si violente qu'elle repousse la cible, en plus de lui infliger des dégâts.	Lame d'assaut
TOURNOYER	0	Zone d'effet	Effectuer une attaque tournoyante qui inflige des dégâts aux unités adjacentes.	Lame d'Ogoun
ATTAQUE PUISSANTE	0	Selon arme	Attaquer en favorisant la puissance au détriment de la précision.	Lame d'ombre
ATTAQUE PRÉCISE	0	Selon arme	Attaquer en favorisant la précision au détriment de la puissance.	Lame solaire
SERPES D'ÉNERGIE	0	3	Matérialiser son agressivité en des serpes d'énergie qui infligent des dégâts à une unité à distance.	Lame d'Atomos
ONDE DE CHOC	0	4	Faire exploser son agressivité en une onde de choc qui inflige des dégâts aux unités situées dans la zone d'effet.	Lame Qigong
SOUFFLE DE RAGE	0	2	Matérialiser sa rage en un puissant souffle qui occasionne des dégâts d'air aux unités de front.	Lame des vents
POING ARDENT	0	1	Donner un puissant coup de poing ardent qui inflige d'énormes dégâts de feu à une unité adjacente ainsi que des dégâts de feu personnels moindres.	Langue de feu
VENGEANCE	-	-	Permet d'effectuer une puissante riposte de mêlée après avoir encaissé un coup porté au moyen de la commande Attaquer.	Wygar
MAIN D'APPUI	-	-	Permet de manier des deux mains les armes de mêlée normalement utilisées à une main afin d'augmenter les dégâts qu'elles infligent.	Lame ardente

RONIN

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	5 %	40 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	E	B	A	D	E	E

RACE : Humains
PROFIL : maître du kenjutsu, il manie le katana avec une rapidité et une efficacité meurtrières

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Les Guerriers de l'Est, et maîtriser trois compétences du Spadassin

ARMES : katana
ARMURES : coiffure*, chapeau, armure légère

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.

KENJUTSU

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
KAMAITACHI	0	4	Déclencher une tornade cinglante qui inflige des dégâts d'air à une unité à distance.	Masamune
IAINUKI	0	1	[Epées] Effectuer une attaque rapide ayant des chances de toucher un point vital de la cible, la mettant alors K.O. instantanément.	Osafune
MINEUCHI	0	1	[Epees] Donner un coup du plat de la lame à la cible pour lui infliger de faibles dégâts et l'altération d'état Inertie, l'empêchant ainsi de se déplacer.	Ashura
ÔGI - KAGERÔ	0	1	[Epées] Effectuer une double attaque de feu qui peut infliger l'altération d'état Confusion, poussant la cible à agir de façon irraisonnée.	Nosada
ÔGI - TENRAI	0	1	[Epées] Effectuer une double attaque de foudre qui peut infliger l'altération d'état Furie à la cible, la poussant à ne rien faire d'autre qu'attaquer.	Kotetsu
ÔGI - TÔMETSU	0	1	[Epées] Effectuer une double attaque de glace qui peut infliger l'altération d'état Lenteur à la cible, diminuant ainsi la fréquence de ses tours d'action.	Murakumo
ÔGI - KASSATSU	0	1	[Epées] Effectuer une double attaque de ténèbres qui peut infliger l'altération d'état Glas à la cible, la condamnant alors à périr après un bref délai.	Adazakura
SACRIFICE	0	-	Se sacrifier pour restaurer entièrement les PV des alliés et les guérir de toutes leurs altérations d'état néfastes.	Sumihomura
CONTRE-ATTAQUE	-	-	Permet d'esquiver tout coup porté au moyen de la commande Attaquer et d'effectuer une riposte de mêlée en retour.	Plastron osseux
BONUS COUPS CRITIQUES	-	-	Augmente les chances d'effectuer des coups critiques.	Brassards

NINJA

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	15 %	50 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	D	A	B	C	D	D

RACE : Humains
PROFIL : extrêmement rapide et agile, il peut combattre avec un katana dans chaque main et employer des techniques de ninjutsu pour handicaper ses ennemis

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser quatre compétences du Voleur

ARME : katana
ARMURES : coiffure*, chapeau, armure légère

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.

NINJUTSU

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
LANCER	0	4	Lancer une arme de l'inventaire pour infliger des dégâts à une unité à distance.	Kunai
MOKUTON	4	4	Incantation qui inflige de faibles dégâts à distance ainsi que l'altération d'état Inertie, empêchant la cible de se déplacer.	Kotetsu
KATON	4	4	Incantation qui inflige de faibles dégâts de feu à distance ainsi que l'altération d'état Confusion, poussant la cible à agir de façon irraisonnée.	Ashura
DOTON	4	4	Incantation qui inflige de faibles dégâts de terre à distance ainsi que l'altération d'état Lenteur, réduisant la fréquence des tours d'action de la cible.	Osafune
KINTON	4	4	Incantation infligeant des dégâts à distance ainsi que l'altération d'état Cécité, diminuant beaucoup la précision de la cible.	Kiku-ichimonji
SUITON	4	4	Incantation qui inflige de faibles dégâts d'eau à distance ainsi que l'altération d'état Silence, privant la cible des compétences qui exigent l'usage de la voix.	Murasame
DÉSENCHANTEMENT	4	1	Incantation permettant de manipuler le flux d'énergie positive d'une unité adjacente afin de neutraliser ses altérations d'état bénéfiques.	Murakumo
POUDRE D'ABSENCE	12	1	Incantation qui inflige l'altération d'état Oubli à une unité adjacente, lui faisant perdre l'usage de ses compétences d'action.	Masamune
S.O.S. CÉLÉRITÉ	-	-	Met dans un état de grande Célérité en cas de Danger (PV bas).	Tenue de ninja
AMBIDEXTRIE	-	-	Permet de tenir une arme de mêlée dans chaque main pour effectuer des attaques doubles.	Ragetsu-denbu

ILLUSIONNISTE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	40 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	A	E	E	E	B	C

RACES : Humains/N'mohs
PROFIL : magicien capable de décimer des armées entières en créant des images de terribles cataclysmes dans l'esprit de tous ses ennemis

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences du Magicien Blanc et quatre du Magicien Noir

ARME : sceptre
ARMURES : coiffure*, chapeau, armure légère, robe

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.

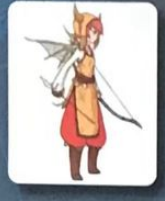
MAGIE ILLUSOIRE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
ÉRUPTION SOLAIRE	28	Tous les ennemis	Sort qui crée l'illusion d'une éruption solaire infligeant des dégâts de feu à tous les ennemis.	Sceptre de feu
TEMPÊTE ÉLECTRIQUE	28	Tous les ennemis	Sort qui crée l'illusion d'une tempête électrique infligeant des dégâts de foudre à tous les ennemis.	Sceptre de foudre
EXPLOSION GLACIAIRE	28	Tous les ennemis	Sort qui crée l'illusion d'une explosion glaciaire infligeant des dégâts de glace à tous les ennemis.	Sceptre de glace
RAYONNEMENT SACRÉ	28	Tous les ennemis	Sort qui crée l'illusion d'un rayonnement sacré infligeant des dégâts de lumière à tous les ennemis.	Sceptre gardien
PLUIE DE MÉTÉORITES	28	Tous les ennemis	Sort qui crée l'illusion d'une pluie de météorites occasionnant des dégâts à tous les ennemis.	Sceptre étoilé
VAGUE DÉFERLANTE	28	Tous les ennemis	Sort qui crée l'illusion d'une vague déferlante infligeant des dégâts d'eau à tous les ennemis.	Sceptre du givre
ÉRUPTION TELLURIQUE	28	Tous les ennemis	Sort qui crée l'illusion d'une éruption tellurique infligeant des dégâts de terre à tous les ennemis.	Sceptre de terre
TORNADE SOMBRE	28	Tous les ennemis	Sort qui crée l'illusion d'une tornade sombre infligeant des dégâts d'air à tous les ennemis.	Sceptre de Thor
ABSORPTION DES PM	-	-	Permet d'absorber les PM dépensés pour le lancement d'un sort dont on a subi des dégâts.	Manteau royal
DEMI-COÛT	-	-	Diminue de 50 % le coût en PM des compétences.	Sticharion de lumière

CHASSEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	5 %	40 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	D	B	C	E	D	C



RACES : Humains/Grias
PROFIL : il utilise de puissants arcs longs pour attaquer ses proies à distance et se révèle particulièrement efficace contre les monstres

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser trois compétences de l'Archer (par défaut pour les Grias)

ARMES : poignard, arc long
ARMURES : coiffure*, chapeau, armure légère

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle, Frimelda et les Grias.

CHASSE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	Effet	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
ONDE SUPERSONIQUE	0	4	Matérialiser la puissance de l'arme utilisée en une onde de choc qui inflige des dégâts aux unités situées dans la zone d'effet.	Cranequin
BOUTER	0	Selon arme	Forcer un monstre à fuir le combat. Plus les PV restants du monstre sont bas, plus les chances de réussite sont grandes.	Arc rafale
CONSEILS	0	1	Apprendre des astuces de chasseur à une unité adjacente pour améliorer ses chances d'effectuer des coups Critiques.	Arc de rapidité
POINT VITAL	0	Selon arme	Viser un point vital de la cible pour lui infliger une altération d'état néfaste.	Arc elfique
COUP DE GRÂCE	0	Selon arme	Porter un coup propre et retenu qui permet d'obtenir un butin supplémentaire s'il achève la cible.	Arc de chasse
ÉBRANLER	0	Selon arme	Infliger l'altération d'état Oubli à un monstre, l'empêchant d'utiliser ses compétences d'action.	Arc de maître
ATTAQUE ULTIMA	32	Selon arme	Technique dévastatrice dérivée du sort surpuissant dont elle a emprunté le nom.	Septième Ciel
NAJA	0	Selon arme	Attaque libérant un rayon d'énergie ophidien qui inflige des dégâts particulièrement élevés aux monstres.	Arc d'Hadès
AUTO-REGAIN	-	-	Permet de bénéficier d'un Regain constant de PV après avoir subi des dégâts.	Veste de Gaia
BONUS D'ATTAQUE	-	-	Augmente l'Attaque, permettant ainsi d'infliger des dégâts physiques plus élevés.	Arc de Nikè

MAGE BLEU

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	75 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	D	D	C	B	C	B

RACE : Humains
PROFIL : très polyvalent, il est capable d'assimiler les techniques spéciales de nombreux monstres et de se battre relativement bien avec un sabre

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser une compétence du Magicien Noir

ARME : sabre
ARMURES : coiffure*, chapeau, armure légère, robe

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.

MAGIE BLEUE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
MARTEAU MAGIQUE	4	3	Frapper une unité à distance d'un marteau magique qui diminue ses PM.	
BRISE BLANCHE	20	3	Faire souffler une brise rafraîchissante qui redonne un montant de PV égal à ses propres PV à toute autre unité que soi-même située dans la zone d'effet.	
GRÂCE ANGÉLIQUE	32	3	Redonner des PV à une unité et la doter d'une Auréole qui la relèvera une fois si elle tombe K.O.	
RIDEAU DE LA NUIT	22	Tous	Faire brusquement tomber le rideau de la nuit pour plonger tous les ennemis et alliés dans le Sommeil, les empêchant de faire quoi que ce soit.	
CRI STRIDENT	8	3	Émettre un son désagréable qui inflige des dégâts et l'altération d'état Confusion à la cible, la poussant à agir de façon irraisonnée.	
DANSE DE GUERRE	12	4	Exécuter une danse qui donne de l'ardeur aux unités situées dans la zone d'effet, augmentant leur Attaque.	
GRONDEMENT	8	Tous	Pousser un hurlement assourdissant qui neutralise les altérations d'état bénéfiques de tous les ennemis et alliés.	
TOURBILLON DE SABLE	12	4	Provoquer un violent tourbillon de sable qui inflige des dégâts de terre et l'altération d'état Cécité aux unités situées dans la zone d'effet.	
ULTIME LIMITE	4	1	Attaque qui ne révèle sa véritable puissance qu'en cas de grand danger, infligeant alors des dégâts extrêmes à une unité adjacente.	
PERMUTATION	22	3	Intervertir les PV et les PM de la cible.	
HALEINE FÉTIDE	8	2	Cracher un nuage de gaz nauséabond qui inflige les altérations d'état Cécité, Silence et Poison aux unités de front.	
ONDES NOCIVES	8	4	Émettre des ondes qui déréglent le système nerveux, neutralisant les altérations d'état bénéfiques de la cible.	
MAZOUT	8	4	Recouvrir d'une Huile gluante hautement inflammable les unités situées dans la zone d'effet, les rendant vulnérables à l'élément feu.	
AUTO-DESTRUCTION	8	Zone d'effet	Se sacrifier pour infliger de gros dégâts aux unités adjacentes.	
MALÉDICTION	8	4	Incantation maudite qui inflige l'altération d'état Glas à la cible, la condamnant à périr après un bref délai.	
ROULETTE	12	Tous	Mettre K.O. une cible désignée au hasard parmi tous les combattants, ennemis comme alliés.	
SÉISME	12	3	Sort qui provoque une violente secousse sismique infligeant des dégâts de terre aux unités situées dans la zone d'effet.	
OPPRESSION	8	4	Exercer une grande pression psychologique sur une unité à distance, diminuant sa Défense et sa Volonté.	
PROTECTION	8	4	Protéger une unité à distance d'une aura chatoyante qui augmente sa Défense et sa Volonté.	
SANGDRAGON	8	4	Éveiller les forces latentes d'une unité à distance pour augmenter son Attaque et sa Magie.	
VITALITÉ MAGIQUE	-	-	Soustrait les dégâts subis des PM à la place des PV jusqu'à ce qu'ils atteignent zéro.	Gilet mirage
ASSIMILATION	-	-	Permet d'assimiler certaines techniques ennemies en les subissant pour en faire des sorts de magie bleue.	Sabre léger
PERSISTANCE	-	-	Protège de la plupart des altérations d'état néfastes et permet d'éviter la neutralisation de celles qui sont bénéfiques.	Gilet de survie

MAGISTÈRE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	A	C	C	D	C	A

RACE : Humains
PROFIL : haut mage qui maîtrise de puissants sorts offensifs et de soins, il est aussi capable d'absorber le myste ambiant pour restaurer son énergie magique

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Minou en danger, et maîtriser quatre compétences du Magicien Blanc

ARME : livre
ARMURES : coiffure*, chapeau, armure légère, robe

* Les coiffures ne peuvent être portées que par Adelle et Frimelda.

MAGIE HAUTE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
CONDENSATION	4	Soi-même	Concentrer le myste ambiant et l'absorber pour regagner des PM.	Apocalypse apocryphe
COMBO	0	Selon magie	Lancer un sort puis porter aussitôt une attaque-éclair sur chaque unité qu'il aura atteinte.	Évangile d'Édaroya
SOIN²	14	4	Sort qui redonne beaucoup de PV aux unités situées dans la zone d'effet (inflige des dégâts aux morts-vivants).	Encyclopédie militaire
GUÉRISON	12	4	Sort qui guérit les unités situées dans la zone d'effet de la plupart des altérations d'état néfastes.	Annales urutanes
VIE	10	4	Sort qui rappelle un allié K.O. (inflige des dégâts aux morts-vivants).	Voils de Wiyu
FEU²	14	4	Sort qui inflige de gros dégâts de feu aux unités situées dans la zone d'effet.	Manuel de magie
FOUDRE²	14	4	Sort qui inflige de gros dégâts de foudre aux unités situées dans la zone d'effet.	Chroniques d'Énavio
GLACE²	14	4	Sort qui inflige de gros dégâts de glace aux unités situées dans la zone d'effet.	Hagiographie d'Arnath
INFLUX DE PM	-	-	Régénère les PM à hauteur de 20 % des dégâts subis.	Robe noire
PERMIS COIFFURES	-	-	Permet de se parer de coiffures telles que les rubans quelle que soit la classe exercée.	Talisman de Minnwu
ANTI-MIROIR	-	-	Rend les sorts capables de traverser tout champ de force agissant comme un Miroir destiné à les réfléchir.	Robe rouge

GUERRIER

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	40 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	A	D	D	B	C	E	E

RACE : Vangaas
PROFIL : combattant qui use de différentes tactiques pour affaiblir, ralentir et déstabiliser ses adversaires, il est aussi capable d'effectuer de puissantes attaques

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Accessible de base

ARMES : épée, épée large
ARMURES : casque, chapeau, armure lourde, armure légère, bouclier

TACTIQUE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
PREMIERS SOINS	0	-	Se soigner pour récupérer un peu de PV.	Glaive
AFFAIBLIR	0	Selon arme	Diminuer l'Attaque d'une unité, réduisant ainsi les dégâts physiques qu'elle inflige.	Épée de Samson
ABÊTIR	0	Selon arme	Diminuer la Magie d'une unité, réduisant ainsi les dégâts magiques qu'elle inflige.	Épée de chasse
ÉTOURDIR	0	Selon arme	Faire perdre des PM à une unité.	Cimeterre
RALENTIR	0	Selon arme	Diminuer la Rapidité d'une unité, réduisant ainsi la fréquence de ses tours d'action.	Épée d'argent
BRISE-ROCS	0	1	Donner un puissant coup de poing qui inflige de gros dégâts à une unité adjacente et des dégâts personnels moindres.	Stribog
COUP FULGURANT	0	Selon arme	Porter un coup si rapide qu'il prend la cible au dépourvu, l'empêchant d'utiliser sa compétence de réaction.	Épée rafale
CHAMP GRAVITATIONNEL	16	Selon arme	Créer un puissant champ gravitationnel qui écrase la cible, lui faisant perdre 50 % de ses PV.	Épée magnétique
POIGNE DE FER	-	-	Permet de manier d'une seule main les armes de mêlée utilisées à deux mains.	Prédatrice
PERMIS BOUCLIERS	-	-	Permet l'utilisation de boucliers quelle que soit la classe exercée.	Bouclier de bronze

MOINE BLANC

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	5 %	60 %	30

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	D	B	B	D	D	E

RACE : Vangaas
PROFIL : spécialiste des arts martiaux rapide et agile, il est capable de manipuler les courants d'énergie pour se régénérer et attaquer ses ennemis à distance

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Accessible de base

ARME : gant de combat
ARMURE : armure légère

VOIE DU LOTUS

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
REVERS CIRCULAIRE	0	1	Tourner rapidement sur soi pour infliger des dégâts aux unités adjacentes en frappant du revers du poing.	Griffes d'acier
SERPES D'ÉNERGIE	0	3	Matérialiser son agressivité en des serpes d'énergie qui infligent des dégâts à une unité à distance.	Griffes de Kaiser
LAME TELLURIQUE	0	4	Créer d'un coup de poing une vague d'énergie qui déchire le sol et inflige des dégâts de terre aux unités situées sur son passage.	Crocs de tigre
ONDE DE CHOC	0	4	Faire exploser son agressivité en une onde de choc qui inflige des dégâts aux unités situées dans la zone d'effet.	God Hand
CHAKRAS	0	-	Réguler les courants d'énergie de son corps afin de récupérer un peu de PV et guérir de la plupart des altérations d'état néfastes.	Griffes de chat
RÉSURRECTION	0	1	Concentrer les courants d'énergie vitale pour rappeler un allié K.O. sur une case adjacente libre.	Survivor
CONJURATION	0	1	Désintégrer un mort-vivant adjacent et envoyer son âme dans l'Au-delà.	Soleil-levant
SCEAU SACRÉ	0	1	Frapper une unité adjacente d'un sceau sacré qui neutralise ses altérations d'état bénéfiques.	Crocs blancs
ANTICIPATION	-	-	Permet d'esquiver les attaques de mêlée effectuées au moyen de la commande Attaquer.	Veste éternelle
RIPOSTE	-	-	Permet d'effectuer une riposte de mêlée en réponse à la plupart des agressions.	Chemise de mailles

DRAGONIER

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	3	0 %	40 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	B	C	B	A	B	E	E

RACE : Vangaas
PROFIL : Maître de la lance, il est capable d'imiter le souffle des dragons, et peut sauter très haut dans les airs pour fondre violemment sur ses ennemis

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Vangaas en détresse, et maîtriser deux compétences du Guerrier

ARMES : épée, lance
ARMURES : casque, armure lourde

ÂME DU DRAGON

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
SAUTER	0	4	[Lances] Bondir vers des hauteurs vertigineuses pour fondre sur une unité à distance et lui infliger un coup dévastateur mais de faible précision.	Pique
RYÛKEN	0	1	Invoquer un esprit de dragon pour absorber les PV d'une unité adjacente.	Épée magnétique
AMADOUER	0	1	Convaincre un dragon adjacent de se retirer. Plus les PV restants du dragon sont bas, plus les chances de réussite sont grandes.	Épée de brigand
SOUFFLE ENFLAMMÉ	0	2	Cracher un souffle qui inflige des dégâts de feu aux unités de front.	Lance de lave
SOUFFLE ÉLECTRIQUE	0	2	Cracher un souffle qui inflige des dégâts de foudre aux unités de front.	Gae bolga
SOUFFLE GLACIAL	0	2	Cracher un souffle qui inflige des dégâts de glace aux unités de front.	Lance de glace
DRACOCIDE	0	Selon arme	Technique secrète ancestrale qui inflige d'importants dégâts aux dragons.	Épée sanguine
CRI DE LA VOUIVRE	0	2	Émettre un sifflement strident qui inflige des dégâts et l'altération d'état Confusion aux unités de front, les poussant à agir de façon irraisonnée.	Barbe de dragon
CŒUR DE DRAGON	-	-	Dote une seule fois par bataille, en réaction à des dégâts dûs à une attaque physique ou à un souffle, d'une Auréole qui permet de se relever d'un K.O.	Vitanova

GLADIATEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	40 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	B	D	C	A	C	E	E

RACE : Vangaas
PROFIL : combattant versé dans les arts de l'arène, il est capable de porter des coups dévastatseurs et d'effectuer des attaques magiques élémentaires

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences du Guerrier

ARME : lame
ARMURES : chapeau, armure légère

ARTS DE L'ARÈNE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
PROJECTION	0	Selon arme	Effectuer une attaque si violente qu'elle repousse la cible en plus de lui infliger des dommages.	Lame d'assaut
TOURNOYER	0	1	Effectuer une attaque tournoyante qui inflige des dégâts aux unités adjacentes	Lame d'Ogoun
ATTAQUE PUISSANTE	0	Selon arme	Attaquer en favorisant la puissance au détriment de la précision.	Lame d'ombre
ATTAQUE PRÉCISE	0	Selon arme	Attaquer en favorisant la précision au détriment de la puissance.	Lame solaire
BOUFFÉE DE FLAMMES	4	1	Cracher une bouffée de flammes sur une unité adjacente pour lui infliger des dégâts de feu.	Langue de feu
ASSAUT FOUDROYANT	4	1	Frapper une unité adjacente d'un éclair pour lui infliger des dégâts de foudre.	Lame des vents
POING GLACIAL	4	1	Donner un coup de poing gelant à une unité adjacente pour lui infliger des dégâts de glace.	Lame de glace
ATTAQUE ULTIMA	32	Selon arme	Technique dévastatsrice dérivée du sort surpuissant dont elle a emprunté le nom.	Lame matéria
CONTRE-ATTAQUE	-	-	Permet d'esquiver tout coup porté au moyen de la commande Attaquer et d'effectuer une riposte de mêlée en retour.	Plastron osseux
MAIN D'APPUI	-	-	Permet de manier des deux mains les armes de mêlée normalement utilisées à une main afin d'augmenter les dégâts qu'elles occasionnent.	Lame ardente

SENTINELLE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	30 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	B	C	D	C	A	E	D

RACE : Vangaas
PROFIL : combattant très endurant, il est le rempart du groupe, pouvant se rendre totalement insensible aux dégâts et intensifier son aura pour se régénérer

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences du Gladiateur

ARMES : épée noble, épée large
ARMURES : casque, armure lourde, robe, bouclier

IRREDUCTIBILITÉ

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
REPOUSSER	0	1	Effectuer une violente attaque circulaire qui repousse les unités adjacentes.	El-Cid
CONSOMPTION	0	1	Consumer tous ses PV pour infliger autant de dégâts aux unités adjacentes dans une puissante explosion.	Vajra
GARDE	0	Soi-même	Se mettre en position de Garde pour augmenter sa Défense et sa Volonté jusqu'au tour suivant.	Coeur-de-lion
DÉSARMER	0	1	Pulvériser l'arme d'une unité adjacente.	Claymore
TORPEUR	0	Soi-même	Se plonger dans une torpeur passagère qui guérit de toutes les altérations d'état néfastes mais rend l'Esquive nulle jusqu'au tour suivant.	Épée gardienne
FAUCHAGE	0	1	Effectuer une puissante attaque giratoire qui inflige de gros dégâts aux unités adjacentes mais déséquilibre, rendant l'Esquive nulle jusqu'au tour suivant.	Stribog
AURA	28	Soi-même	Intensifier son aura pour bénéficier d'un Regain de PV à chaque tour d'action et se doter d'une Auréole qui permet de se relever une fois en cas de K.O.	Lohengrin
INSENSIBILITÉ	0	Soi-même	Entrer dans un état d'insensibilité totale aux dégâts et aux baisses de PM qui rend cependant l'Esquive nulle jusqu'au tour suivant.	Garde-la-Reine
S.O.S. FURIE	-	-	Mettre dans un état de Furie incontrôlable en cas de Danger (PV bas).	Gantelets
PERMIS ÉQUIP. LOURD	-	-	Permet l'utilisation de casques et d'armures lourdes quelle que soit la classe exercée.	Armure de platine
BONUS DE DÉFENSE	-	-	Augmenter la Défense, permettant ainsi de réduire les dégâts physiques subis.	Armure diamantine

MAÎTRE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	10 %	70 %	42

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	D	B	A	C	C	D

RACE : Vangaas
PROFIL : spécialiste des arts martiaux. Rapide et agile, ayant développé un septième sens lui permettant d'utiliser des techniques de combat exceptionnelles

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : finir la sous-quête Temple vangaa, et maîtriser deux compétences du Guerrier ainsi que deux du Moine Blanc

ARME : bâton de combat
ARMURES : chapeau, armure légère

SEPTIÈME SENS

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
POING FURIEUX	0	1	Donner deux volées de coups de poing à une unité adjacente.	Bâton cornu
ASSAUT DIMENSIONNEL	0	2	Puiser dans ses PV pour effectuer une attaque dimensionnelle fulgurante qui inflige des dégâts à une unité adjacente et à celle située derrière elle.	Bambou de combat
AURA DE DOULEUR	0	4	Porter un coup à distance qui inflige des dégâts d'un montant égal à la différence entre ses PV maximums et ses PV actuels.	Bâton de Wukong
DOIGT DE LA FATALITÉ	0	1	Frapper de l'index un centre nerveux vital d'une unité adjacente pour lui infliger de faibles dégâts et Glas, la condamnant à périr après un bref délai.	Bâton d'esztam
ÉCLAT SACRÉ	0	1	Investir son poing de la puissance de l'éclat sacré pour porter une attaque infligeant des dégâts de lumière à une unité adjacente.	San Jie Gun
CONTRE-RIPOSTE	0	1	Effectuer une attaque à mains nues qui retourne la force de l'éventuelle riposte de la cible contre elle-même, lui infligeant des dégâts plus élevés.	Nunchaku griffu
PURIFICATION	0	Soi-même	Purifier son corps en régulant les courants d'énergie afin de récupérer des PV et guérir de la plupart des altérations d'état néfastes	Tonfa
DÉSINTÉGRATION	0	1	Désintégrer la protection corporelle d'une unité adjacente d'un puissant coup du plat de la main.	Bâton de cyprès
RIPOSTE RÉPULSIVE	-	-	Permet d'effectuer une violente riposte de mêlée en réponse à la plupart des agressions qui repousse la cible en plus de lui infliger des dégâts.	Gantelets osseux
PLÉNITUDE	-	-	Augmente grandement l'Attaque, la Défense, la Magie et la Volonté quand l'unité est au maximum de ses PV.	Manteau de juge

INITIÉ

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	C	E	E	E	B	C

RACE : Vangaas
PROFIL : prêtre capable d'utiliser de puissants sorts offensifs, défensifs et de soins

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences du Moine Blanc

ARME : bâton
ARMURES : chapeau, armure légère, robe

FOI

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
SOIN²	14	4	Sort qui redonne beaucoup de PV aux unités situées dans la zone d'effet (inflige des dégâts aux morts-vivants.).	Bâton guérisseur
PURGE	12	3	Sort qui neutralise les altérations d'état benéfiques des unités situées dans la zone d'effet.	Bâton bénit
LUMIÈRE	32	3	Sort qui inflige d'énormes dégâts de lumière aux unités situées dans la zone d'effet.	Nirvana
REMPART	8	3	Sort qui crée autour d'une unité deux champs de force protecteurs, Bouclier et Barrière, augmentant sa Défense et sa Volonté.	Bâton grenat
EAU	14	3	Sort qui inflige de gros dégâts d'eau aux unités situées dans la zone d'effet.	Bâton d'ondine
AIR	14	3	Sort qui inflige de gros dégâts d'air aux unités situées dans la zone d'effet.	Bâton de jugement
PIERRE	24	3	Sort qui change la cible en Pierre, l'empêchant de faire quoi que ce soit.	Bâton ophidien
OFFRANDE	6	3	Sort qui soulage un ennemi d'une partie de ses attaches matérielles sous la forme d'un butin.	Bâton d'allégresse
RIPOSTE MAGIQUE	-	-	Permet de riposter à la plupart des sorts offensifs en les imitant, à condition d'avoir les PM nécessaires à leur incantation.	Robe de samit
DEMI-COÛT	-	-	Diminue de 50 % le coût en PM des compétences.	Sticharion de lumière

TEMPLIER

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	40 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	E	B	A	D	D

RACE : Vangaas
PROFIL : chevalier puissant et endurant, il manie aussi bien l'épée que la lance et utilise des sorts permettant de soutenir les alliés et de gêner les ennemis

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences de l'Initié

ARMES : Épée noble, lance
ARMURES : casque, chapeau, armure lourde, robe

DÉVOTION

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
ASTRA	8	4	Sort qui protège une fois de toute altération d'état néfaste chaque unité située dans la zone d'effet.	Garde-la-Reine
RUGISSEMENT	0	1	Pousser un puissant rugissement pour dégager une aura accablante, diminuant la Rapidité des unités adjacentes et par là même, la fréquence de leurs tours d'action.	Pique
DÉBILITATION	8	3	Sort qui applique une forte pression psychologique sur les unités situées dans la zone d'effet, diminuant leurs PM	Apocalypse
DÉTERMINATION	0	Soi-même	Concentrer son esprit sur le combat pour augmenter son Attaque.	Pertuisane
SILENCE	8	3	Sort qui inflige l'altération d'état Silence aux unités situées dans la zone d'effet, les privant des compétences qui exigent l'usage de la voix.	Ragnarok
SUPPLICE PSYCHIQUE	0	4	Créer un champ de force qui consomme l'énergie psychique de la cible, diminuant ses PM	Épée souveraine
CÉLÉRITÉ	8	3	Sort qui met une unité dans un état de Célérité, augmentant la fréquence de ses tours d'action.	Lohengrin
SOUFFRANCE	0	Selon arme	Effectuer une attaque qui inflige des dégâts de ténèbres d'un montant égal à la différence entre ses PV maximums et ses PV actuels.	Lance de Kain
VENGEANCE	-	-	Permet d'effectuer une puissante riposte de mêlée après avoir encaissé un coup porté au moyen de la commande Attaquer.	Armure du dragon
BONUS D'ATTAQUE	-	-	Augmente l'Attaque, permettant ainsi d'infliger des dégâts physiques plus élevés.	Trident

ARTILLEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	3	0 %	40 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	C	D	D	D	D

RACE : Vangaas
PROFIL : grâce à son canon, il peut effectuer de puissantes attaques à distance et utiliser des obus spéciaux pour régénérer ses alliés

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Confrérie vangaas, et maîtriser deux compétences du Dragonnier

ARME : canon
ARMURES : chapeau, armure légère

ARTILLERIE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
MYSTO-CHARGE	0	Soi-même	[Canons] Créer une mysto-charge nécessaire à l'exécution d'une compétence de Pistomancie.	Canon Diklum
TIR DOUBLE	0	Soi-même	[Canons] Permet d'effectuer deux tirs d'affilée à la prochaine commande Attaquer.	Canon mystique
FRAGMENTATION	0	Soi-même	[Canons] Permet d'élargir la zone d'effet de la prochaine commande Attaquer.	Canon allongé
VISÉE	0	Soi-même	[Canons] Permet d'augmenter la précision de la prochaine commande Attaquer.	Canon mog
TRÉPIED	0	4	[Canons] Fixer son arme sur un trépied pour effectuer un tir infligeant des dégâts doublés avec l'inconvénient d'être immobilisé jusqu'à la fin du tour suivant.	Bazooka
MARQUAGE	0	4	[Canons] Marquer une cible et préparer un tir qui lui infligera des dégâts élevés au début du tour suivant.	Dromaeo
OBUS-POTION	0	Selon arme	[Canons] Tirer un obus spécial contenant l'équivalent de deux potions afin de redonner des PV à une unité à distance.	Canon court
OBUS-ÉTHER	0	Selon arme	[Canons] Tirer un obus spécial contenant l'équivalent de deux éthers afin de redonner des PM à une unité à distance.	Vita Brevis
PARE-BALLES	-	-	Permet d'esquiver les balles de pistolets et obus de canons tirés au moyen de la commande Attaquer.	Bague protectrice

MYSTIFICATEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	10 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	E	A	D	D	A	D

RACE : Vangaas
PROFIL : extrêmement rapide et agile, il se joue de ses ennemis par des paroles empreintes de magie et les attaques de loin en lançant des cartes tranchantes

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Mystification, et maîtriser deux compétences du Maître

ARME : carte
ARMURES : chapeau, armure légère

MYSTIFICATION

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
RICANEMENT	8	4	Se moquer d'une unité à distance pour provoquer sa Furie, lui faisant perdre le contrôle d'elle-même et la poussant à ne rien faire d'autre qu'Attaquer.	Huit de cœur
MAUVAIS SORT	32	4	Prononcer une incantation maudite qui transforme une unité à distance en Crapaud, la rendant inoffensive.	Six de carreau
LANGUE DE VIPÈRE	12	4	Cracher des paroles venimeuses qui infligent l'altération d'état Poison à une unité à distance, lui faisant ainsi perdre des PV à chacun de ses tours d'action.	Quatre de pique
MENACES	12	4	Proférer des menaces contre une unité à distance, lui infligeant l'altération d'état Inertie qui la cloue sur place.	Valet de carreau
ENJÔLER	24	4	Séduire un ennemi à distance par de belles paroles, le plongeant dans un état de Charme qui le force à agir contre ses alliés.	Deux de trèfle
AGITATION	8	4	Créer un champ de force qui inflige des dégâts d'un montant égal à la différence entre ses PV maximums et ses PV actuels aux unités situées dans la zone d'effet.	Reine de trèfle
PERSÉCUTION	8	4	Prononcer une incantation qui inflige à une unité à distance des dégâts doublant à chaque altération d'état néfaste dont elle est affligée.	Roi de cœur
EXTORQUER	0	1	Infliger des dégâts à un ennemi adjacent et lui voler un butin.	As de pique
ABSORPTION DE DÉGÂTS	-	-	Régénérer les PV de 10 % des dégâts subis.	Galeron de voleur
PERMIS COIFFURES	-	-	Permet de se parer de coiffures telles que les rubans, quelle que soit la classe exercée	Talisman de Minnwu

CHRONOMANCIEN

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	50 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	B	D	E	E	A	A

RACES : N'mohs/Mogs
PROFIL : puissant mage capable de manipuler le temps et l'espace à sa guise pour rendre ses alliés plus rapides et ralentir ou figer ses ennemis

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser cinq compétences du Magicien Noir

ARME : sceptre
ARMURES : chapeau, armure légère, robe

MAGIE TEMPORELLE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
CÉLÉRITÉ	8	3	Sort qui met une unité dans un état de Célérité, augmentant la fréquence de ses tours d'action.	Sceptre de feu
CÉLÉRITÉ²	16	3	Sort qui met dans un état de Célérité les unités situées dans la zone d'effet, augmentant la fréquence de leurs tours d'action.	Sceptre des flammes
PROMPTITUDE	12	3	Sort qui rend le prochain tour d'action de la cible imminent.	Sceptre de Thor
LENTEUR	8	3	Sort qui met dans un état de Lenteur les unités situées dans la zone d'effet, diminuant la fréquence de leurs tours d'action.	Sceptre de terre
MIROIR	8	3	Sort qui protège une unité d'un champ de force invisible agissant comme un Miroir qui renvoie la plupart des sorts à leur lanceur.	Sceptre de foudre
STOP	12	3	Sort qui inflige l'altération d'état Stop à la cible, la figeant complètement et l'empêchant ainsi d'agir.	Sceptre du givre
PROLONGATION	8	3	Sort qui double la durée des altérations d'état des unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre étoilé
RETOUR	14	3	Sort qui fait retourner les PV et les PM de la cible à l'état dans lequel ils étaient un tour auparavant.	Sceptre gardien
S.O.S. PROMPTITUDE	-	-	Rend le prochain tour d'action imminent en cas de Danger (PV bas).	Robe de mage
ESQUIVE MAGIQUE	-	-	Permet d'esquiver les sorts qui infligent des dégâts.	Robe enchantée

DRESSEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	0 %	40 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	C	A	C	E	D

RACE : N'mohs
PROFIL : combattant ayant développé une capacité particulière aux N'mohs qui leur permet de contrôler les actions des monstres

CONDITION POUR DÉBLOQUER : finir la sous-quête Lapin blessé

ARME : instrument
ARMURES : chapeau, armure légère

MANIPULATION

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
BAKNAMUS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type baknamus.	Cloche des diablotins
PIXIES	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type pixie.	Harpe des fées
LAMIAS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type lamia.	Cloche de verre
LOUPS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type loup.	Clairon
LAPINS DU BONHEUR	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type lapin du bonheur.	Harpe de lamia
LOUPS-GAROUS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type loup-garou.	Viole cristalline
FOURMILIONS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type fourmilion.	Harpe des fées
TORTUES	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type tortue.	Conque
MORBOLS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type morbol.	Herbe chantante
TOMATES HARGNEUSES	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type tomate hargneuse.	Harpe de lamia
COQUATRICES	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type coquatrice.	Cloche céleste
FLANS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type flan.	Cloche des diablotins
BOMBOS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type bombo.	Flûte traversière
ZOMBIES	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type zombie.	Quena d'ébène
FANTÔMES	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type fantôme.	Quena d'ébène
FAUCHEURS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type faucheur.	Quena d'ébène
ŒILS-FLOTTANTS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type œil flottant.	Théorbe chaleureux
AHRIMANS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type ahriman.	Théorbe chaleureux
SANS-TÊTES	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type sans-tête.	Corne de satyre
BÉHÉMOTHS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type béhémoth.	Luth radieux
DRAGONS	0	2	Faire effectuer une action de son choix à un monstre de type dragon.	Vielle à roue
S.O.S. CÉLÉRITÉ	-	-	Met dans un état de grande Célérité en cas de Danger (PV bas).	Tenue de ninja
PERSISTANCE	-	-	Protège de la plupart des altérations d'état néfastes et permet d'éviter la neutralisation de celles qui sont bénéfiques.	Gilet de survie

ALCHIMISTE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	3	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	A	C	D	E	A	A

RACE : N'mohs
PROFIL : Puissant mage capable d'altérer la matière afin de provoquer de redoutables explosions et changer ses ennemis en crapauds ou en objets

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences de l'Illusionniste

ARME : masse
ARMURES : chapeau, armure légère

ALCHIMIE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
ASTRA	8	4	Sort qui protège une fois de toute altération d'état néfaste chaque unité située dans la zone d'effet.	Crosse de sage
TRANSMUTATION	8	1	Sort qui transforme un ennemi affaibli adjacent en un objet.	Masse de Zeus
AÉROLITHE	8	3	Sort qui fait tomber un énorme aérolithe infligeant de gros dégâts aux unités situées dans la zone d'impact.	Queue de scorpion
DÉBILITATION	8	3	Sort qui applique une forte pression psychologique sur les unités situées dans la zone d'effet, diminuant leurs PM.	Masse d'énergie
FISSION	16	3	Sort qui provoque une explosion infligeant d'énormes dégâts à la cible.	Masse flamboyante
POISON	8	4	Sort qui concentre les toxines ambiantes pour infliger l'altération d'état Poison aux cibles situées dans la zone d'effet, leur faisant perdre des PV à chaque tour.	Crosse de druide
CRAPAUD	32	3	Sort qui transforme la cible en crapaud, la rendant inoffensive.	Mandragore
BONUS DE MAGIE	-	-	Augmenter la Magie, permettant ainsi d'infliger des dégâts magiques plus élevés.	Crosse de purification
ATTACHEMENT	-	-	Protéger contre le vol et la destruction d'équipement.	Gilet d'adamante
PHARMACOLOGIE	-	-	Permet d'augmenter grandement l'effet des potions et autres objets de soins.	Chapeau pointu

ARCANISTE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	50 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	A	E	E	E	C	D

RACE : N'mohs
PROFIL : sorcier versé dans les arcanes interdites de la magie qui lui permettent de boire l'énergie vitale et psychique de ses ennemis et de manipuler les ténèbres

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Les Nobles N'mohs, et maîtriser deux compétences du Chronomancien

ARME : sceptre
ARMURES : chapeau, armure légère, robe

MAGIE ARCANE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
MORT	16	3	Sort qui provoque la mort subite de la cible.	Sceptre hérétique
SAIGNÉE	12	4	Sort qui permet d'absorber les PV de la cible.	Sceptre de glace
SUCCION	12	4	Sort qui permet de puiser dans les PM de la cible pour régénérer ses propres PV.	Sceptre de terre
GRAVITÉ	12	3	Sort qui crée un champ gravitationnel faisant perdre à la cible 25 % de ses PV.	Sceptre de force
GRAVITÉ[2]	22	3	Sort qui crée un puissant champ gravitationnel faisant perdre à la cible 50 % de ses PV.	Sceptre étoilé
TÉNÈBRES NIVEAU 3	8	-	Sort qui inflige de gros dégâts de ténèbres à toutes les unités dont le niveau est un multiple de 3.	Sceptre des flammes
CÉLÉRITÉ NIVEAU 5	8	-	Sort qui met dans un état de Célérité toutes les unités dont le niveau est un multiple de 5, augmentant la fréquence de leurs tours d'action.	Sceptre de Lilith
FISSION NOIRE NIVEAU ?	12	-	Sort qui inflige d'énormes dégâts de ténèbres à tous ceux dont le niveau partage le même chiffre des unités que celui du lanceur.	Bras de bombo
VITALITÉ MAGIQUE	-	-	Soustrait les dégâts subis des PM à la place des PV jusqu'à ce qu'ils atteignent zéro.	Gilet mirage
ANTI-MIROIR	-	-	Rend les sorts capables de traverser tout champ de force agissant comme un Miroir destiné à les réfléchir.	Robe rouge

SAGE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	0 %	60 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	C	D	C	B	B	C

RACE : N'mohs
PROFIL : magicien dont l'immense savoir thaumaturgique lui permet d'accéder aux sorts les plus puissants

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Maîtriser une compétence du Dresseur et deux du Mage Blanc

ARME : masse
ARMURES : chapeau, armure légère, robe, bouclier

OMNISCIENCE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
CÉCITÉ	8	4	Sort qui obstrue la vue de la cible d'un nuage noir, lui infligeant l'altération d'état Cécité qui diminue grandement la précision.	Crosse de druide
EAU	14	3	Sort qui inflige de gros dégâts d'eau aux unités situées dans la zone d'effet.	Masse d'armes
AIR	14	3	Sort qui inflige de gros dégâts d'air aux unités situées dans la zone d'effet.	Masse d'énergie
RAVAGE	32	4	Sort qui crée un puissant rayon d'énergie condensée infligeant d'énormes dégâts aux unités situées sur son passage.	Fléau d'armes
GUÉRISON²	24	4	Sort qui guérit les unités situées dans la zone d'effet de toutes les altérations d'état néfastes.	Crosse de purification
GIGAFISSION	32	3	Sort qui provoque une explosion infligeant d'énormes dégâts aux unités situées dans la zone d'effet.	Masse flamboyante
TOXINE	18	3	Sort qui inflige de gros dégâts ainsi que l'altération d'état Poison aux unités situées dans la zone d'effet, leur faisant perdre des PV à chaque tour d'action.	Mandragore
ATTAQUE ULTIMA	32	Selon arme	Technique dévastatsrice dérivée du sort surpuissant dont elle a emprunté le nom.	Masse de Zeus
ANTICIPATION	-	-	Permet d'esquiver les attaques de mêlée effectuées au moyen de la commande Attaquer.	Veste éternelle
BONUS DE DÉFENSE	-	-	Augmente la Défense, permettant ainsi de réduire les dégâts physiques subis.	Tenue noire
PERMIS BOUCLIERS	-	-	Permet l'utilisation de boucliers, quelle que soit la classe exercée.	Rondache

ÉRUDIT

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	0 %	40 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	C	A	D	D	D

RACES : N'mohs
PROFIL : plus théoricien que réel praticien, il apprend de grimoires anciens des incantations qui s'avèrent aussi dangereuses pour ses alliés que pour ses ennemis

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Livres rares, et maîtriser une compétence du Sage ainsi qu'une du Chronomancien

ARME : livre
ARMURES : chapeau, armure légère

ÉRUDITION

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
CLAIRVOYANCE	0	4	Déceler les butins, objets et gils d'un ennemi.	Encyclopédie militaire
TRAITÉ DES ESPÈCES	18	Une même race	Incantation qui inflige des dégâts à toutes les unités appartenant à la race désignée, ennemis comme alliés.	Chroniques d'Énavia
TRAITÉ DE LA TERRE	28	Tous	Incantation qui inflige des dégâts de terre à toutes les unités, ennemis comme alliés.	Manuel de magie
TRAITÉ DE LA GLACE	28	Tous	Incantation qui inflige des dégâts de glace à toutes les unités, ennemis comme alliés.	Annales urutanes
TRAITÉ DE LA FOUDRE	28	Tous	Incantation qui inflige des dégâts de foudre à toutes les unités, ennemis comme alliés.	Hagiographie d'Arnath
TRAITÉ DES TÉNÈBRES	28	Tous	Incantation qui inflige des dégâts de ténèbres à toutes les unités, ennemis comme alliés.	Voils de Wiyu
RÉSISTANCE	6	4	Incantation qui augmente la Résistance aux altérations d'état néfastes des unités situées dans la zone d'effet.	Apocalypse apocryphe
RUNES	18	4	Incantation qui octroie une altération d'état bénéfique aléatoire à une unité.	Évangile d'Édaroya
PROLONGATION	-	-	Prolonge grandement la durée des altérations d'état, qu'elles soient bénéfiques ou néfastes.	Tiare d'or

ESCRIMEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	40 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	B	E	B	A	D	E	E

RACE : Viéras
PROFIL : combattant rapide et puissant qui préfère les techniques subtiles et élégantes des épées d'estoc à la simple force brutale

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Accessible de base

ARME : épée d'estoc
ARMURES : coiffure, chapeau, armure légère, bouclier

ADRESSE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
GUÊPIER	0	Selon arme	Cribler la cible de petites piqûres rapides, tel un essaim de guêpes, lui infligeant de faibles dégâts et Poison qui lui fera perdre des PV à chaque tour d'action.	Piqueuse
PIQUE-OMBRE	0	Selon arme	Porter un coup faisant surgir du sol des piques qui perforent l'ombre de la cible, diminuant sa Rapidité et par là même, la fréquence de ses tours d'action.	Rapière d'argent
ÉCHEC ET MAT	0	Selon arme	Toucher un point vital de la cible pour lui infliger l'altération d'état Glas, la condamnant ainsi à périr après un bref délai.	Gupti Aga
PANACHE	0	Selon arme	Porter un coup légèrement, favorisant la précision à la puissance.	Estoc
PIROUETTES	0	1	Virevolter rapidement avec grâce pour infliger des dégâts aux unités adjacentes.	Djinn Flyssa
TORNADE MENTALE	0	Selon arme	Porter un coup provoquant une belle tornade bleue qui trouble l'esprit de la cible et diminue ses PM	Magicide
ONDE PERFORANTE	0	2	Créer une violente onde de choc qui inflige des dégâts à une unité adjacente et à celle qui se trouve derrière elle.	Flamberge
FAUCON RADIEUX	0	4	Attaquer une unité à distance d'un rayon semblable à un grand faucon radieux fondant sur sa proie.	Joyeuse
ANTICIPATION	-	-	Permet d'esquiver les attaques de mêlée effectuées au moyen de l'option Attaquer.	Veste éternelle
PERMIS BOUCLIERS	-	-	Permet l'utilisation de boucliers, quelle que soit la classe exercée.	Bouclier de bronze

MAGE VERT

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	3	0 %	70 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	D	A	D	D	C	D

RACE : Viéras
PROFIL : spécialiste des sorts de soutien permettant aussi bien d'entourer les alliés de puissants champs de force protecteurs que de gêner les ennemis

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête L'Empire vert, et maîtriser une compétence du Magicien Blanc

ARMES : marteau, masse
ARMURES : coiffure, chapeau, robe, armure légère

MAGIE VERTE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
BOUCLIER	8	4	Sort qui crée autour des unités situées dans la zone d'effet un champ de force invisible agissant comme un Bouclier physique qui augmente leur Défense.	Marteau d'airain
BARRIÈRE	8	4	Sort qui crée autour des unités situées dans la zone d'effet un champ de force invisible agissant comme une Barrière magique qui augmente leur Volonté.	Marteau de guerre
PRÉCISION	8	4	Sort qui augmente la Précision d'une unité, améliorant ses chances de réussir ses actions.	Crosse de sage
MOBILITÉ	18	4	Sort qui augmente d'un point la Mobilité et le Saut d'une unité.	Mandragore
CÉCITÉ	8	4	Sort qui obstrue la vue de la cible d'un nuage noir, lui infligeant l'altération d'état Cécité qui diminue beaucoup la précision.	Crosse de druide
HUILE	8	4	Sort qui recouvre une unité d'une Huile gluante hautement inflammable, la rendant vulnérable à l'élément feu.	Marteau-masse
SILENCE	8	3	Sort qui inflige l'altération d'état Silence aux unités situées dans la zone d'effet, les privant des compétences qui demandent l'usage de la voix.	Masse d'énergie
SOMMEIL	12	4	Sort qui plonge dans un profond Sommeil les unités situées dans la zone d'effet, les empêchant de faire quoi que ce soit.	Masse d'armes
ESQUIVE MAGIQUE	-	-	Permet d'esquiver les sorts qui infligent des dommages.	Robe enchantée
DEMI-COÛT	-	-	Diminue de 50 % le coût en PM des compétences.	Manteau royal
PROLONGATION	-	-	Prolonge grandement la durée des altérations d'état, qu'elles soient bénéfiques ou néfastes.	Tiare d'or

SHAMAN

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	D	E	D	D	A	D

RACE : Viéras
PROFIL : sorcier tribal qui fait appel aux pouvoirs des esprits élémentaires pour attaquer et gêner ses ennemis, ainsi que pour soigner ses alliés

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences du Magicien Blanc

ARME : épée d'estoc
ARMURES : coiffure, chapeau, armure légère

MAGIE SHAMANIQUE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
FOUET ARDENT	8	4	Sort qui crée une boule enflammée tournoyante infligeant des dégâts de feu et Inaction à la cible, l'empêchant ainsi d'agir.	Écarlate
SOIN TELLURIQUE	6	4	Sort qui concentre la force vitale de la terre pour redonner des PV à une unité.	Fleuret
FLAMMES BLANCHES	12	4	Sort qui fait appel au pouvoir guérisseur du feu pour redonner des PV aux unités situées dans la zone d'effet.	Flamberge
BOURRASQUE AVEUGLANTE	8	4	Sort qui crée un violent coup de vent infligeant des dégâts d'air et Cécité à la cible, diminuant ainsi grandement sa précision.	Djinn Flyssa
ŒIL MALÉFIQUE	8	4	Sort qui crée un énorme œil maléfique infligeant des dégâts de ténèbres et de Confusion à la cible, la poussant ainsi à agir de façon irraisonnée.	Joyeuse
ROCHE INERTE	8	4	Sort qui fait tomber un gros rocher sur la cible, lui infligeant des dégâts de terre et l'altération d'état Inertie qui l'empêche de se déplacer.	Estoc
PLUIE PESANTE	8	4	Sort qui provoque une averse violente infligeant des dégâts d'eau et Lenteur à la cible, diminuant ainsi la fréquence de ses tours d'action.	Rapière d'argent
CHOC ÉLECTRIQUE	8	4	Sort qui crée un puissant éclair infligeant des dégâts de foudre et Silence à la cible, la privant des compétences qui exigent l'usage de la voix.	Magicide

ENCHANTEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	0 %	60 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	D	B	B	D	D	D

RACE : Viéras
PROFIL : bretteur rapide et leste dont les affinités avec l'art de l'enchantement lui permettent d'imprégner son épée d'essences magiques aux effets désavantageux

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête L'Épreuve des enchanteurs, et maîtriser deux compétences du Mage Rouge

ARME : épée
ARMURES : coiffure, chapeau, armure légère

ENCHANTEMENTS

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
ESSENCE DE POISON	8	Selon arme	Imprégner son arme d'une essence magique pour porter un coup qui inflige des dégâts et Poison à la cible, lui faisant ainsi perdre des PV à chaque tour d'action.	Épée sanguine
ESSENCE D'HUILE	8	Selon arme	Imprégner son arme d'une essence magique pour porter un coup qui inflige des dégâts à la cible et la recouvre d'Huile, la rendant ainsi vulnérable à l'élément feu.	Glaive
ESSENCE DE SOMMEIL	8	Selon arme	Imprégner son arme d'une essence magique pour porter un coup qui inflige des dégâts et Sommeil à la cible, l'empêchant ainsi de faire quoi que ce soit.	Épée rafale
ESSENCE DE LENTEUR	8	Selon arme	Imprégner son arme d'une essence magique pour porter un coup qui inflige des dégâts et Lenteur à la cible, réduisant ainsi la fréquence de ses tours d'action.	Épée d'argent
ESSENCE DE CONFUSION	8	Selon arme	Imprégner son arme d'une essence magique pour porter un coup qui inflige des dégâts et Confusion à la cible, la poussant ainsi à agir de façon irraisonnée.	Épée oignon
ESSENCE D'INERTIE	8	Selon arme	Imprégner son arme d'une essence magique pour porter un coup qui inflige des dégâts et Inertie à la cible, l'empêchant ainsi de se déplacer.	Épée de brigand
ESSENCE D'INACTION	8	Selon arme	Imprégner son arme d'une essence magique pour porter un coup qui inflige des dégâts et Inaction à la cible, l'empêchant d'agir.	Épée magnétique
ESSENCE DE MORT	8	Selon arme	Imprégner son arme d'une essence magique pour porter un coup infligeant des dégâts et Glas à la cible, la condamnant à périr.	Vitanova
S.O.S. ESQUIVE	-	-	Augmente l'Esquive en cas de Danger (PV bas).	Serre-tête
ÉNERGIE VITALE	-	-	Permet d'utiliser les compétences qui nécessitent normalement des PM en dépensant deux fois plus de PV à la place.	Épée de chasse

MAGE ROUGE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	60 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	D	B	B	E	B	E

RACE : Viéras
PROFIL : praticien combinant les sorts des écoles de magie noire, blanche et verte, il est aussi capable de manier l'épée d'estoc avec une relative efficacité

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Maîtriser une compétence de l'Escrimeur et une du Magicien Blanc

ARME : épée d'estoc
ARMURES : coiffure, chapeau, robe, armure légère

MAGIE ROUGE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
FEU	8	4	Sort qui inflige des dégâts de feu aux unités situées dans la zone d'effet.	Écarlate
FOUDRE	8	4	Sort qui inflige des dégâts de foudre aux unités situées dans la zone d'effet.	Piqueuse
GLACE	8	4	Sort qui inflige des dégâts de glace aux unités situées dans la zone d'effet.	Flamberge
SOIN	8	4	Sort qui redonne un peu de PV aux unités situées dans la zone d'effet (inflige des dégâts aux morts-vivants.).	Fleuret
BOUCLIER	8	4	Sort qui crée autour des unités situées dans la zone d'effet un champ de force invisible agissant comme un Bouclier physique qui augmente leur Défense.	Djinn Flyssa
BARRIÈRE	8	4	Sort qui crée autour des unités situées dans la zone d'effet un champ de force invisible agissant comme une Barrière magique qui augmente leur Volonté.	Magicide
SILENCE	8	3	Sort qui inflige l'altération d'état Silence aux unités situées dans la zone d'effet, les privant des compétences qui exigent l'usage de la voix.	Rapière d'argent
ENCHAÎNEMENT DE SORTS	0	-	Lancer deux sorts d'affilée.	Madu
INTERCEPTION	-	-	Permet de saisir les objets lancés sur soi en plein vol et de les ajouter à l'inventaire.	Brigandine
BONUS DE MAGIE	-	-	Augmente la Magie, permettant ainsi d'infliger des dégâts magiques plus élevés.	Colichemarde

INVOCATEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	C	C	E	E	A	C

RACE : Viéras
PROFIL : puissant magicien capable d'appeler à son aide de formidables chimères d'un autre monde pour attaquer ses ennemis ou soigner ses alliés

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences du Shaman

ARME : bâton
ARMURES : coiffure, chapeau, robe, armure légère

INVOCATIONS

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
LICORNE	16	4	Invoquer la chimère Licorne pour redonner des PV aux unités situées dans une large zone d'effet et les guérir de la plupart des altérations d'état néfastes.	Bâton de purification
IFRIT	16	4	Invoquer la chimère Ifrit pour brûler des unités situées dans une zone d'effet.	Bâton protecteur
RAMUH	16	4	Invoquer la chimère Ramuh pour infliger des dégâts de foudre aux unités situées dans une large zone d'effet.	Bâton de jugement
SHIVA	16	4	Invoquer la chimère Shiva pour infliger des dégâts de glace aux unités situées dans une large zone d'effet.	Bâton ophidien
KIRIN	16	4	Invoquer la chimère Kirin pour faire bénéficier les unités situées dans une large zone d'effet d'un Regain de PV à chacun de leurs tours d'action.	Bâton guérisseur
CARBUNCLE	16	4	Invoquer la chimère Carbuncle pour protéger les unités situées dans une large zone d'effet d'un Miroir.	Bâton grenat
MARTHYM	24	4	Invoquer la chimère Marthym pour infliger des dégâts de lumière aux unités situées dans une large zone d'effet.	Bâton d'allégresse
PHÉNIX	24	4	Invoquer la chimère Phénix pour rappeler les alliés K.O. tout en restaurant leurs PV et en remontant ceux des unités situées dans une large zone d'effet.	Nirvana
DEMI-COÛT	-	-	Diminue de 50 % le coût en PM des compétences.	Sticharion de lumière

SNIPER

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	15 %	40 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	E	C	A	E	D	D

RACE : Viéras
PROFIL : archer d'élite qui allie force et agilité, il manie l'arc long avec une précision meurtrière et est capable de se dissimuler pour se tirer des situations difficiles

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences de l'Archer

ARME : arc long
ARMURES : coiffure, chapeau, armure légère

ŒIL D'AIGLE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
PRESTESSE	0	Selon arme	Effectuer deux attaques d'affilée.	Arc de rapidité
MORSURE DU COBRA	0	Selon arme	Enduire son arme de venin pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts et Poison à la cible, lui faisant perdre des PV à chacun de ses tours d'action.	Cranequin
FAUCHE-VIE	0	Selon arme	Toucher un point vital de la cible pour lui infliger l'altération d'état Glas, la condamnant ainsi à périr après un bref délai.	Arc d'Hadès
DISSIMULATION	0	Soi-même	Se rendre Invisible pour ne pas être pris pour cible. Toute action annule cet effet.	Arc rafale
FLÈCHE MYSTIQUE	0	Selon arme	[Arcs] Décocher une flèche magique qui inflige autant de dégâts que de PV perdus, répartis entre les PV et les PM de la cible.	Arc démoniaque
VISER L'ARMURE	0	Selon arme	Désintégrer la protection corporelle de la cible.	Arc elfique
VISER L'ARME	0	Selon arme	Désintégrer l'arme de la cible.	Arc de maître
VISER LA BOURSE	0	Selon arme	Viser la bourse de la cible afin de lui voler ses gils.	Arc de chasse
AUTO-REGAIN	-	-	Permet de bénéficier d'un Regain constant de PV après avoir subi des dégâts.	Veste de Gaia

ASSASSIN

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	4	15 %	50 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	E	A	C	E	D	E

RACE : Viéras
PROFIL : combattant extrêmement rapide et agile qui emploie les redoutables techniques des arts sombres pour acculer ses proies

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Veis l'assassin, et maîtriser deux compétences du Shaman ainsi qu'une du Sniper

ARMES : katana, arc long
ARMURES : coiffure, chapeau, armure légère

ARTS SOMBRES

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
CLOUS D'OMBRE	18	1	Clouer l'ombre d'une unité adjacente pour lui infliger l'altération d'état Stop, la figeant complètement et l'empêchant ainsi de faire quoi que ce soit.	Arc elfique
MARQUE NOIRE	18	1	Frapper une unité adjacente à un point vital, la submergeant d'une vague d'énergie ténébreuse qui la met K.O. instantanément et lui laisse une marque noire.	Adazakura
APHONIE	6	1	Frapper une cible adjacente à la gorge pour lui infliger l'altération d'état Silence, la privant des compétences qui exigent l'usage de la voix.	Murasame
CAUCHEMAR FATAL	8	1	Plonger une unité adjacente dans un profond Sommeil qui a des chances de lui infliger l'altération d'état Glas, la condamnant à périr après un bref délai.	Kiku-ichimonji
SUEURS FROIDES	8	1	Insuffler une peur glaciale dans le coeur d'une unité adjacente, lui infligeant l'altération d'état Lenteur qui réduit la fréquence de ses tours d'action.	Arc de compétition
SCEAU PÉTRIFIANT	22	1	Tracer un sceau maudit qui change une unité adjacente en Pierre, l'empêchant de faire quoi que ce soit.	Kotetsu
POUDRE D'ABSENCE	12	1	Incantation qui inflige l'altération d'état Oubli à une unité adjacente, lui faisant perdre l'usage de ses compétences d'action.	Murasame
ATTAQUE ULTIMA	32	Selon arme	Technique dévastatrice dérivée du sort surpuissant dont elle a emprunté le nom.	Zanmatô
RETOUR DE FLÈCHE	-	-	Permet de retourner vers un archer toute flèche tirée au moyen de la commande Attaquer.	Harnais de force

APPRIVOISEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	70 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	C	C	B	D	C

RACE : Mogs
PROFIL : combattant qui a développé de grandes affinités avec les animaux, lui permettant d'emprunter leurs pouvoirs et de les appeler à l'aide

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Accessible de base

ARME : instrument
ARMURES : chapeau, armure légère

EMPATHIE ANIMALE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
COMPTE-MOUTONS	12	4	Faire défiler un troupeau de moutons pour plonger dans le Sommeil les unités situées dans la zone d'effet, les empêchant ainsi de faire quoi que ce soit.	Vielle à roue
PURE LAINE	8	Soi-même	Se protéger d'un épais manteau de laine vierge ayant un double effet de Bouclier physique et de Barrière magique qui augmentent la Défense et la Volonté.	Cloche de verre
FESTIN	22	1	Offrir à une unité adjacente un repas revigorant qui restaure la totalité de ses PV	Cloche céleste
ENVOÛTEMENT	12	1	User du Charme irrésistible des petits animaux pour envoûter un ennemi adjacent, le forçant à agir contre ses alliés.	Viole cristalline
CHARGE DE CHOCOBOS	8	Ligne	Faire charger un troupeau de Chocobos qui infligent de gros dégâts aux unités se trouvant sur leur passage.	Corne de satyre
CHANT DES GRENOUILLES	22	4	Faire entendre à une unité à distance un mystérieux chant de grenouilles qui la transforme en Crapaud, la rendant inoffensive.	Flûte traversière
AMI SURPRISE	4	4	Appeler à l'aide un ami du monde des chimères.	Luth radieux
RAGE PRIMITIVE	8	1	Provoquer la Furie d'une unité adjacente, lui faisant perdre le contrôle d'elle-même et la poussant à ne rien faire d'autre qu'Attaquer.	Clairon
PARE-FLÈCHES	-	-	Permet d'esquiver les flèches tirées au moyen de la commande Attaquer.	Béret vert

CHEVALIER MOGS

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	50 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	D	A	A	E	B

RACE : Mogs
PROFIL : valeureux combattant doté d'une force et d'une endurance surprenantes pour sa taille, il manie l'épée et porte l'armure et le bouclier avec aisance

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser une compétence de l'Apprivoiseur

ARME : lame
ARMURES : casque, chapeau, armure lourde, bouclier

VAILLANCE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
IMPACT	0	Selon arme	Effectuer une attaque qui repousse la cible en plus de lui infliger des dégâts.	Langue de feu
GARDE	0	-	Se mettre en position de Garde pour augmenter sa Défense et sa Volonté jusqu'au tour suivant.	Lame Qigong
LAMES DU PREUX	0	3	Matérialiser sa bravoure en de multiples lames d'énergie qui infligent des dégâts à une unité à distance.	Lame d'Atomos
ATTAQUE IMPÉTUEUSE	0	Selon arme	Mettre toutes ses forces dans une attaque puissante mais de faible précision.	Lame d'ombre
AURA PROTECTRICE	0	4	Projeter sur une unité à distance une aura qui protège une fois de toute altération d'état néfaste.	Lame nacrée
RÉGÉNÉRATION	0	-	Réguler les courants d'énergie de son corps afin de récupérer des PV et guérir de la plupart des altérations d'état néfastes.	Lame de glace
PULVÉRISATION	0	1	Détruire une pièce d'équipement, arme ou protection, d'une unité adjacente.	Lame gemmée
ATTAQUE ULTIMA	32	Selon arme	Technique dévastatrice dérivée du sort surpuissant dont elle a emprunté le nom.	Lame matéria
S.O.S. CÉLÉRITÉ	-	-	Met dans un état de grande Célérité en cas de Danger (PV bas).	Armure d'or
PERMIS BOUCLIERS	-	-	Permet l'utilisation de boucliers quelle que soit la classe exercée.	Rondache

TIREUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	E	C	C	C	E	D

RACE : Mogs
PROFIL : armé d'un pistolet, merveille de la technologie mog, il attaque ses ennemis de très loin et emploie des poudres qui donnent des effets particuliers à ses balles

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Artificiers en cavale, et maîtriser une compétence de l'Apprivoiseur

ARME : pistolet
ARMURES : chapeau, armure légère

POUDRES

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
POUDRE DE FEU	0	Selon arme	Utiliser une poudre spéciale pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts de feu à la cible.	Ayot 9 mm
POUDRE DE FOUDRE	0	Selon arme	Utiliser une poudre spéciale pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts de foudre à la cible.	Rayot 10 mm
POUDRE DE GLACE	0	Selon arme	Utiliser une poudre spéciale pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts de glace à la cible.	Gayot 12 mm
POUDRE DE CONFUSION	0	Selon arme	Utiliser une poudre spéciale pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts et Confusion, poussant la cible à agir de façon irraisonnée.	Pronunciamiento
POUDRE DE CHARME	0	Selon arme	Utiliser une poudre spéciale pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts et Charme, poussant la cible à agir contre ses alliés.	Pacificateur
POUDRE DE CÉCITÉ	0	Selon arme	Utiliser une poudre spéciale pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts et Cécité, diminuant grandement la précision de la cible.	Pistolet d'argent
POUDRE DE SILENCE	0	Selon arme	Utiliser une poudre spéciale pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts et Silence, privant la cible des compétences qui exigent l'usage de la voix.	Pistolet perdu
POUDRE PARALYSANTE	0	Selon arme	Utiliser une poudre spéciale pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts et Stop, empêchant ainsi la cible de faire quoi que ce soit.	Pistolet furtif
FOCALISATION	-	-	Permet de maintenir une grande concentration d'esprit afin d'augmenter sa précision.	Pistolet de duel

BATELEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	5 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	E	B	B	B	D	E

RACE : Mogs
PROFIL : combattant rapide et agile qui utilise son matériel de jonglerie à des fins guerrières et manie le couteau avec une dextérité meurtrière

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences de l'Inventeur

ARME : poignard
ARMURES : chapeau, armure légère

TOURS

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
JETER	0	4	Lancer une arme de l'inventaire sur une unité à distance pour lui infliger des dégâts.	Kriss
CERCEAU	0	4	Lancer un cerceau sur une unité à distance pour lui infliger l'altération d'état Stop, l'empêchant ainsi de faire quoi que ce soit.	Cinquedea
BOUTEILLE ENFLAMMÉE	0	4	Lancer une bouteille enflammée sur une unité à distance pour lui infliger des dégâts de feu et Furie qui la pousse à ne rien faire d'autre qu'Attaquer.	Kukri
BALLON	0	4	Lancer un ballon sur la tête d'une unité à distance pour provoquer sa Confusion, la poussant à agir de façon irraisonnée.	Scramasax
COUTEAU	0	4	Lancer un couteau sur une unité à distance pour lui infliger des dégâts et Inaction, l'empêchant ainsi d'agir.	Brise-lames
SOURIRE	0	4	Lancer un sourire complice à une unité à distance pour lui donner de l'entrain et rendre son prochain tour d'action imminent.	Dent d'orichalque
AUMÔNE	0	4	Lancer des gils sur une unité à distance pour lui infliger des dégâts qui varient suivant le montant dépensé.	Cran d'arrêt
RETOUR DE FLÈCHE	-	-	Permet de retourner vers un archer toute flèche tirée au moyen de la commande Attaquer.	Harnais de force
INTERCEPTION	-	-	Permet de saisir les objets lancés sur soi en plein vol et de les ajouter à l'inventaire.	Brigandine

INVENTEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	60 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	D	B	B	C	A

RACE : Mogs
PROFIL : ingénieur excentrique relativement fort et endurant, il fait surgir de sa boîte à malices des inventions aux effets tout aussi divers qu'hasardeux

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Maîtriser deux compétences du Voleur

ARME : gant de combat
ARMURES : chapeau, armure légère

BOÎTE À MALICES

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
RESSORTS ROUGES	8	Tous	Invention qui met tous les alliés, ou peut-être tous les ennemis, dans un état de grande Célérité qui accroît la fréquence des tours d'action.	Soleil levant
VIS BLEUES	8	Tous	Invention qui neutralise les altérations d'état bénéfiques de tous les ennemis, ou peut-être celles de tous les alliés.	Crocs blancs
PIGNONS VERTS	8	Tous	Invention qui inocule un puissant Poison à tous les ennemis, ou peut-être à tous les alliés, leur infligeant des dégâts au début de chaque tour d'action.	Griffes empoisonnées
DISQUE D'ARGENT	8	Tous	Invention qui inflige une Cécité temporaire à tous les ennemis, ou peut-être à tous les alliés, diminuant grandement les chances de réussite de leurs actions.	Griffes d'acier
PILE D'OR	8	Tous	Invention qui rend beaucoup de PV à tous les alliés, ou peut-être à tous les ennemis.	Griffes de chat
BLOC NOIR	8	Tous	Invention qui sonne le Glas de tous les ennemis, ou peut-être de tous les alliés, les condamnant à périr après un bref délai.	Griffes funestes
AIMANTS ARC-EN-CIEL	8	Tous	Invention qui plonge dans un profond Sommeil tous les ennemis, ou peut-être tous les alliés, les empêchant d'agir.	Griffes du sommeil
ESCADRON D'AIRAIN	8	Tous	Invention qui protège tous les alliés, ou peut-être tous les ennemis, de deux champs de force, Bouclier et Barrière, augmentant leur Défense et leur Volonté.	Survivor
VITALITÉ MAGIQUE	-	-	Soustrait les dégâts subis des PM à la place des PV jusqu'à ce qu'ils atteignent zéro.	Gilet mirage
AUTO-REGAIN	-	-	Permet de bénéficier d'un Regain constant de PV après avoir subi des dégâts.	Veste de Gaia
PERMIS COIFFURES	-	-	Permet de se parer de coiffures telles que les rubans quelle que soit la classe exercée.	Talisman de Minnwu

PISTOMANCIEN

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	3	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	C	D	C	D	D	D

RACE : Mogs
PROFIL : il attaque de loin, armé d'un canon qu'il peut doter de pouvoirs magiques offensifs ou défensifs avec des charges qu'il crée en concentrant du myste

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Bombardement de kupos, et maîtriser deux compétences de l'Inventeur, ainsi que deux du Tireur

ARME : canon
ARMURES : chapeau, armure légère

PISTOMANCIE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
MYSTO-CHARGE	10	Soi-même	[Canons] Créer une mysto-charge pour exécuter une compétence de Pistomancie.	Canon court
TIR GUÉRISSEUR	0	7	[Canons] Tirer une mysto-charge sur une unité pour lui rendre des PV et la guérir des altérations d'état.	Canon allongé
TIR BOUCLIER	0	7	[Canons] Tirer une mysto-charge sur une unité pour la protéger d'un Bouclier augmentant sa Défense et lui octroyer un Regain de PV à chaque tour d'action.	Canon Diklum
TIR BARRIÈRE	0	7	[Canons] Tirer une mysto-charge sur une unité pour la protéger d'une Barrière augmentant sa Volonté et lui octroyer un Regain de PV à chaque tour d'action.	Canon mog
TIR ÉTHER	0	7	[Canons] Tirer une mysto-charge sur une unité pour lui redonner des PM	Vita Brevis
TIR TÉLÉPORTEUR	0	7	[Canons] Tirer une mysto-charge sur une unité pour la téléporter aléatoirement.	Canon Guang
TIR MAGIQUE	0	7	[Canons] Tirer une mysto-charge sur une unité pour lui infliger de gros dégâts.	Bazooka
TIR INTENSIFIÉ	0	7	[Canons] Tirer une mysto-charge en utilisant ses propres PV pour augmenter les dégâts.	Dromaeo
PARE-BALLES	-	-	Esquiver les balles de pistolets et obus de canons tirés avec la commande Attaquer.	Bague protectrice
ATTAQUES À PM	-	-	Augmente la puissance de la commande Attaquer en dépensant des PM	Canon mystique

MAÎTRE CHOCOBO

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	E	E	A	E	D	E	D

RACE : Mogs
PROFIL : combattant capable de manier toutes les armes de mêlée et de dompter les chocobos pour les monter et leur faire employer leurs pouvoirs latents

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER :
Finir la sous-quête Les Chocobos de Popocho, et maîtriser deux compétences de l'Apprivoiseur

ARMES : poignard, épée, lame, sabre, épée noble, épée d'estoc, épée lourde, épée large, katana, lance, hache, sceptre, bâton, bâton de combat, gant de combat, instrument, marteau, masse, livre
ARMURES : chapeau, armure légère

CHOCO-BRIO

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
CHOCO-SOIN	8	Soi-même et zone d'effet	Récupérer des PV et en redonner également aux unités adjacentes.	Tous types
CHOCO-GUÉRISON	8	Soi-même et zone d'effet	Se guérir et guérir les unités adjacentes de la plupart des altérations d'état néfastes.	Chocobo vert
CHOCO-FEU	18	4	Projeter une boule de gaz incandescent qui inflige des dégâts de feu à une unité à distance.	Chocobo noir
CHOCO-MÉTÉORITE	18	4	Faire tomber du ciel une petite météorite qui inflige de gros dégâts aux unités situées dans la zone d'impact.	Chocobo rouge
COUPS DE BEC	0	1	Donner une volée de coups de becs à une unité adjacente pour lui infliger de gros dégâts.	Tous types
CHOCO-MYSTE	4	1	Condenser le myste ambiant pour redonner des PM à une unité adjacente.	Chocobo blanc
CHOCO-VITALITÉ	10	Soi-même et zone d'effet	Stimuler sa propre vitalité ainsi que celle des unités adjacentes, entraînant un Regain de PV à chaque tour et une hausse de Défense et de Volonté.	Chocobo brun
CHOCO-REMPART	8	Soi-même et zone d'effet	Créer autour de soi et des unités adjacentes un champ de force qui agit comme un Bouclier physique et une Barrière magique augmentant la Défense et la Volonté.	Tous types

COMMENT OPTIMISER LES COMPÉTENCES DE MAÎTRE CHOCOBO

Le maître Chocobo ne profite pleinement de ses compétences que s'il possède une monture. Pour l'apprivoiser, il suffit de baisser ses PV et de se placer sur la case à côté de lui afin de faire apparaître l'option Monter sur le Chocobo. Le tableau suivant indique les modifications apportées à vos statistiques en fonction de cette monture et où trouver ces différents Chocobo.

	STATISTIQUES DE BASE					STATISTIQUES DE CROISSANCE							
TYPE DE CHOCOBO	MOB.	SAUT	ESQ.	RÉS.	MN	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.	QUÊTES OÙ ILS APPARAISSENT
CHOCOBO	4	3	5 %	50 %	35	C	C	B	B	C	C	C	Coordination II, Troupeau de Chocobos, Fées malicieuses
CHOCOBO VERT	6	3	5 %	60 %	38	C	C	B	B	C	C	C	Moisson à sauver, Plantes voraces
CHOCOBO ROUGE	4	3	5 %	55 %	38	C	C	B	B	C	C	C	Moisson à sauver, Troupeau de Chocobos, Ballons enflammés
CHOCOBO BRUN	4	3	5 %	60 %	38	C	C	B	B	C	C	C	Moisson à sauver, Colosses brutaux
CHOCOBO NOIR	4	1	5 %	55 %	38	C	C	B	B	C	C	C	Moisson à sauver, Yeux démoniaques
CHOCOBO BLANC	5	3	5 %	60 %	45	C	C	A	B	C	C	C	Moisson à sauver, Lamias charmeuses

BERSERK

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	35 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	E	D	A	E	E	E

RACE : Seeqs
PROFIL : combattant doté d'une force exceptionnelle, il s'abandonne entièrement à ses instincts féroces pour écraser ses adversaires

CONDITION POUR DÉBLOQUER :
Accessible de base

ARME : gant de combat
ARMURES : chapeau, armure légère

FUREUR

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
CRI DE RAGE	0	Zone d'effet	Pousser un cri menaçant qui neutralise les altérations d'état bénéfiques des unités adjacentes.	Griffes empoisonnées
FÉROCITÉ	0	Soi-même	Aiguiser ses sens pour augmenter ses chances d'effectuer des coups Critiques.	Survivor
DÉCHAÎNEMENT	0	1	Effectuer une violente attaque circulaire qui repousse les unités adjacentes en plus de leur infliger des dégâts.	Griffes de Kaiser
ÉBRANLEMENT TELLURIQUE	0	4	Frapper le sol du poing pour créer une vague d'énergie qui inflige des dégâts de terre aux unités situées sur son passage.	Griffes funestes
COUP VICIEUX	0	Selon arme	Effectuer une attaque qui a des chances d'infliger Furie, Confusion ou Inertie à la cible en plus des dégâts.	Griffes de chat
RÉFLEXES	0	Soi-même	Concentrer son esprit sur le combat pour augmenter son Esquive.	Griffes d'acier
BRISE-CRÂNE	0	1	Frapper violemment une unité adjacente sur le crâne pour lui infliger de gros dégâts et tenter de briser sa protection de tête.	God Hand
FRACASSER	0	1	Frapper violemment une unité adjacente pour lui infliger de gros dégâts et tenter de briser un de ses accessoires.	Crocs de tigre
RIPOSTE	-	-	Permet d'effectuer une riposte de mêlée en réponse à la plupart des agressions.	Bandeau torsadé
S.O.S. FURIE	-	-	Mettre dans un état de Furie incontrôlable en cas de Danger (PV bas).	Gantelets
BONUS D'ATTAQUE	-	-	Augmenter l'Attaque, permettant ainsi d'infliger des dégâts physiques plus élevés.	Gant de cuir
BONUS COUPS CRITIQUES	-	-	Augmenter les chances d'effectuer des coups critiques.	Brassards

TRAPPEUR

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	4	0 %	35 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	E	B	C	C	D	B

RACE : Seeqs
PROFIL : étonnamment rapide et leste, il manie aussi bien le couteau que l'arc et connaît tous les secrets des arts de la pose des pièges et du camouflage

CONDITION POUR DÉBLOQUER :
Accessible de base

ARMES : poignard, arc
ARMURES : chapeau, armure légère

SURVIE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
PIÈGE À POINTES D'ACIER	0	2	Placer à proximité un piège qui infligera des dégâts importants à l'unité qui le déclenchera.	Dague Zorin
PIÈGE À GAZ APHONISANT	0	2	Placer à proximité un piège qui infligera l'altération d'état Silence à l'unité qui le déclenchera, la privant ainsi des compétences exigeant l'usage de la voix.	Kard
PIÈGE À SANGSUES	0	2	Placer à proximité un piège qui diminuera grandement les PM de l'unité qui le déclenchera.	Dague à rouelles
PIÈGE À CHARME	0	2	Placer à proximité un piège qui lancera un Charme sur l'unité qui le déclenchera, la forçant à agir contre ses alliés.	Couperet
TRANSFUSION	0	4	Donner une partie de ses propres PV à une unité à distance pour soigner ses blessures.	Arc à pointes
INVERSION D'OBJET	0	-	Utiliser un objet en inversant son effet.	Arc vernis
CAMOUFLAGE	0	-	Se rendre invisible pour ne pas être pris pour cible. Toute action annule cet effet.	Kukri
FLAIR	0	-	Déceler tous les pièges et les unités invisibles.	Arc de précision
S.O.S. INVISIBILITÉ	-	-	Rend Invisible en cas de Danger (PV bas) afin de ne plus être pris pour cible. Toute action annule cet effet.	Jambiya
PHARMACOLOGIE	-	-	Permet d'augmenter grandement l'effet des potions et autres objets de soins.	Chapeau pointu
ANTI-PIÈGES	-	-	Permet de se tenir sur les pièges sans les déclencher.	Souliers cloutés

LANISTE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	35 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	D	B	B	D	E

RACES : Seeqs
PROFIL : combattant puissant et endurant qui maîtrise les techniques secrètes des plus grands gladiateurs

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : finir la sous-quête Un lecteur courroucé, et maîtriser une compétence du Berserk

ARME : épée lourde
ARMURES : casque, chapeau, armure lourde, armure légère

MAESTRIA

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
TOURMENTS	0	Selon arme	Puiser dans ses PV pour faire une attaque infligeant des dégâts de ténèbres à la cible.	Épée crucifère
ABSORPTION PHYSIQUE	12	Selon arme	Attaquer de façon à pouvoir absorber les PV.	Épée antique
ABSORPTION PSYCHIQUE	8	Selon arme	Attaquer de façon à pouvoir absorber les PM.	Organix
CAUCHEMARB	8	4	Envahir l'esprit des unités de la zone d'effet d'une vision d'horreur leur infligeant des dégâts et Cécité, diminuant leur précision.	Dagriohm
AURA DE DÉFENSE	8	4	Projeter une aura élevant la Défense des unités situées dans la zone d'effet.	Diamantine
AURA DE FÉROCITÉ	8	4	Projeter une aura qui aiguise les sens des unités de la zone d'effet, élevant ainsi leurs chances d'effectuer des coups Critiques.	Lunaris
CHARGE BRUTALE	8	1	Donner un violent coup d'épaule qui repousse une unité adjacente, lui inflige de gros dégâts et a des chances de pulvériser sa protection corporelle ou son bouclier.	Épée brute
AURA VAMPIRIQUE	24	1	Dégager une aura pouvant absorber les PV des unités adjacentes.	Justicière
CŒUR DE DRAGON	-	-	Dote une seule fois par bataille, en réaction à des dégâts dus à une attaque physique ou à un souffle, d'une Auréole qui permet de se relever d'un K.O.	Solaris
RIPOSTE RÉPULSIVE	-	-	En réponse aux agressions, riposter via une violente mêlée, repoussant la cible en plus de lui infliger des dégâts.	Gantelets osseux
POIGNE DE FER	-	-	Manier d'une seule main les armes de mêlée normalement utilisées à deux mains.	Obligée
PERMIS ÉQUIP. LOURD	-	-	Permet l'utilisation de casques et d'armures lourdes quelle que soit la classe exercée.	Armure de platine

HARPIE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	1	0 %	40 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	B	B	E	C	E

RACE : Grias
PROFIL : combattante rapide et puissante, elle lamine les défenses de ses proies, déchaîne la colère des vents et peut se rendre insensible aux dégâts

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Accordéon enneigé, et maîtriser une compétence du Chasseur

ARME : épée large
ARMURES : casque, coiffure, chapeau, armure lourde, armure légère, bouclier

DÉVASTATION

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
SAPE PHYSIQUE	0	Selon arme	Effectuer une attaque qui inflige des dégâts à la cible et diminue sa Défense.	Épée de Samson
SAPE MENTALE	0	Selon arme	Effectuer une attaque qui inflige des dégâts à la cible et diminue sa Volonté.	Cimeterre
SAPE NERVEUSE	0	Selon arme	Effectuer une attaque qui inflige des dégâts à la cible et diminue sa Rapidité.	Prédatrice
SAPE PSYCHIQUE	0	Selon arme	Effectuer une attaque qui inflige des dégâts à la cible et lui fait perdre des PM	Rhomphaia
TORNADE	16	4	Créer une violente tornade qui inflige de gros dégâts d'air aux unités de la zone d'effet.	El-Cid
INSENSIBILITÉ	0	Soi-même	Entrer dans un état d'insensibilité totale aux dégâts et aux baisses de PM qui rend l'Esquive nulle jusqu'au tour suivant.	Vajra
COUP DE BOUCLIER	0	1	[Boucliers] Donner un grand coup de bouclier à une unité adjacente pour la repousser et lui infliger l'altération d'état Inaction.	Épée bestiale
LAMES DE VENT	8	4	Lancer des lames de vent sur une unité à distance pour lui infliger des dégâts d'air et provoquer sa Confusion, la poussant à agir de façon irraisonnée.	Claymore
ANTICIPATION	-	-	Esquiver les attaques de mêlée via Attaquer.	Armure Genji
RIPOSTE	-	-	Riposte de mêlée en réponse aux agressions.	Bandeau torsadé
POIGNE DE FER	-	-	Manier d'une seule main les armes de mêlée normalement utilisées à deux mains.	Stribog
ATTACHEMENT	-	-	Protéger contre le vol et la destruction d'équipement.	Cuirasse d'acier
PERMIS BOUCLIERS	-	-	Utiliser des boucliers quelle que soit la classe.	Pavois de platine

VIKING

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	35 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	C	C	D	D	A

RACE : Seeqs
PROFIL : armé d'une hache ou d'un puissant marteau, il pille impitoyablement ses ennemis et déchaîne contre eux la fureur de la foudre et des flots

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Lord Safran, et maîtriser une compétence du Trappeur

ARMES : hache, marteau
ARMURES : casque, chapeau, armure lourde, armure légère, bouclier

PILLAGE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
FOUDRE	8	4	Sort qui inflige des dégâts de foudre aux unités situées dans la zone d'effet.	Tomahawk
Foudre²	14	4	Sort qui inflige de gros dégâts de foudre aux unités situées dans la zone d'effet.	Fendeuse
Foudre³	18	4	Sort qui inflige d'énormes dégâts de foudre aux unités situées dans la zone d'effet.	Hache d'or
Raz-de-marée	8	6	Créer une énorme vague qui inflige des dégâts d'eau et fait perdre des PM aux unités situées dans une large zone d'effet. Utilisable seulement dans l'eau.	Hache-marteau
Dérober	0	1	Dérober subrepticement les gils d'une unité adjacente.	Marteau d'airain
Ravir	0	1	Infliger des dégâts à une unité adjacente et lui voler un objet.	Marteau de guerre
Dépouiller	0	1	Infliger des dégâts à une unité adjacente et lui voler son bouclier ou une protection.	Marteau-masse
Cri de guerre	0	Soi-même et zone d'effet	Pousser un cri de guerre exaltant pour augmenter sa propre Résistance aux altérations d'état néfastes ainsi que celle des unités adjacentes.	Francisque
Absorption de dégâts	-	-	Régénérer les PV de 10 % des dégâts subis.	Galeron de voleur
Cœur de gilkhélone	-	-	Permet de gagner des gils à chaque coup critique subi.	Choco-bouclier
Main d'appui	-	-	Permet de manier des deux mains les armes de mêlée normalement utilisées à une main afin d'augmenter les dégâts qu'elles infligent.	Hache circulaire
Attachement	-	-	Protéger contre le vol et la destruction d'équipement.	Cuirasse d'acier
Permis boucliers	-	-	Permet l'utilisation de boucliers, quelle que soit la classe exercée.	Pavois de platine

PIRATE DU CIEL

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	0 %	50 %	15

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	D	B	D	D	D	D

PERSONNAGE : Vaan
PROFIL : grand chasseur de trésors parcourant les cieux. Rapide, rusé, il peut désamorcer les pièges et rafler les possessions de ses victimes

CONDITION POUR DÉBLOQUER : Finir la sous-quête Disparu

ARMES : épée, lame, sabre
ARMURES : chapeau, armure légère

COMMENT DÉBLOQUER VAAN :
Il vous faut avoir débloqué au préalable Penelo. Vann se joindra alors à votre clan une fois la quête annexe Disparu terminée.

PIRATERIE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
RAPINER	0	Selon arme	Effectuer une attaque qui inflige de faibles dégâts mais qui permet d'obtenir un butin supplémentaire de niveau 4 si elle achève la cible.	Sheliak
FEINTE	0	Selon arme	Effectuer une feinte qui prend la cible par surprise, l'empêchant d'utiliser sa compétence de réaction.	Toujours accessible
DÉSAMORCER	0	1	Désamorcer un piège visible sur une case adjacente et le changer en butin.	Toujours accessible
FIERTÉ DE PIRATE	0	1	Porter à une unité adjacente un coup dont la puissance dépend du nombre de vols réussis.	Lame d'obsidienne
VOLER	0	1	Voler des gils, un objet ou un butin à une unité adjacente.	Toujours accessible
RAFLER	0	1	Voler une grande quantité de gils à une unité adjacente.	Sabre fardé
SANG-FROID	0	Soi-même	Concentrer son esprit sur les mouvements des ennemis afin d'augmenter son Esquive.	Toujours accessible
VÉLOCITÉ	0	Soi-même	Déployer sa vivacité naturelle pour augmenter d'un point sa Mobilité et son Saut.	Lame d'adamante
INTERCEPTION	-	-	Permet de saisir les objets lancés sur soi en plein vol et de les ajouter à l'inventaire.	Toujours accessible
VIGILANCE	-	-	Permet d'annuler le bonus normalement ajouté aux dégâts des attaques subies de dos ou de flanc.	Toujours accessible

GÉOMANCIEN

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	3	0 %	60 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	C	D	D	A	D	A

RACE : Grias
PROFIL : mage qui tire de puissants pouvoirs du climat et du terrain sur lequel il se tient pour attaquer et handicaper ses ennemis de très loin.

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER :
Finir la sous-quête L'épreuve du mystе, et maîtriser une compétence du Chasseur

ARME : bâton de combat
ARMURES : coiffure, chapeau, armure légère, robe

GÉOMANCIE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
FUSION SOLAIRE	12	6	Concentrer la chaleur du soleil pour infliger des dégâts de feu aux unités situées dans la zone d'effet. Utilisable seulement par beau temps.	Toujours accessible
PLUIE ACIDE	12	6	Faire tomber une violente pluie acide qui inflige des dégâts d'eau et Poison aux unités situées dans la zone d'effet. Utilisable seulement par temps de pluie.	Bâton tornade
TEMPÊTE DE NEIGE	12	6	Provoquer une tempête de neige qui inflige des dégâts de glace et Sommeil aux unités situées dans la zone d'effet. Utilisable seulement par temps neigeux.	Bâton cornu
TEMPÊTE DE MYSTE	24	6	Provoquer une tempête de myste qui inflige des dégâts de ténèbres aux unités situées dans la zone d'effet et diminue leurs PM. Nécessite un myste dense.	Nunchaku griffu
FORCES NATURELLES	8	6	Infliger des dégâts à une unité à distance. Utilisable seulement dans un environnement naturel.	Toujours accessible
FORCES ARTIFICIELLES	8	6	Infliger des dégâts et Lenteur à une unité à distance, réduisant ainsi la fréquence de ses tours d'action. Utilisable seulement dans un environnement artificiel.	Bâton de Wukong
FORCES ORGANIQUES	8	6	Infliger des dégâts et Inertie à une unité à distance, l'empêchant de se déplacer. Utilisable seulement dans un environnement organique.	Tetsubo
FORCES INORGANIQUES	8	6	Infliger des dégâts et Inaction à une unité à distance, l'empêchant ainsi d'agir. Utilisable seulement dans un environnement inorganique.	Bâton d'ivoire
RIPOSTE MAGIQUE	-	-	Permet de riposter à la plupart des sorts offensifs en les imitant, à condition d'avoir les PM nécessaires à leur incantation.	Robe de samit
S.O.S. ESQUIVE	-	-	Augmente l'Esquive en cas de Danger (PV bas).	Serre-tête
BONUS DE DÉFENSE	-	-	Augmente la Défense, permettant ainsi de réduire les dégâts physiques subis.	Robe de mage
ANTI-PIÈGES	-	-	Permet de se tenir sur les pièges sans les déclencher.	Souliers cloutés

BARDE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	3	2	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	C	D	E	E	B	C

PERSONNAGE : Luth
PROFIL :
Maître de la musique et du chant qui donne vigueur et entrain à ses compagnons

CONDITION POUR DÉBLOQUER :
Finir la quête principale Instrument en stradi.

ARME : instrument
ARMURES : chapeau, armure légère

CHANT

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
REQUIEM	0	4	Chanter une prière pour le repos de l'âme des défunts, infligeant d'énormes dégâts aux morts-vivants situés dans la zone d'effet.	Toujours accessible
MÉLOPÉE MUETTE	0	Soi-même	Fredonner discrètement un petit air magique qui rend Invisible et empêche ainsi d'être pris pour cible. Toute action annule cependant l'effet.	Toujours accessible
CANTIQUE ANGÉLIQUE	0	4	Entonner un chant divin qui octroie un Regain de PV constant à une unité à distance.	Toujours accessible
GOUALANTE GUERRIÈRE	0	4	Chanter un air entraînant qui augmente la Défense d'une unité à distance.	Toujours accessible
ODE MYSTIQUE	0	4	Réciter un poème mystique d'une époque oubliée qui augmente la Volonté d'une unité à distance.	Vielle à roue
MARCHE ESANS NOM	0	4	Jouer une marche insolite et exaltante qui octroie une altération d'état bénéfique aléatoire à chaque unité située dans la zone d'effet.	Viole cristalline
BALLADE MAGIQUE	0	4	Déclamer un poème spirituel à la douce mélodie qui redonne des PM aux unités situées dans la zone d'effet.	Luth radieux
HYMNE À LA VIE	0	4	Chanter un hymne aux merveilles de la vie qui redonne des PV aux unités situées dans la zone d'effet et les guérit de la plupart des altérations d'état néfastes.	Théorbe chaleureux
S.O.S. INVISIBILITÉ	-	-	Rendre Invisible en cas de Danger (PV bas) afin de ne plus être pris pour cible. Toute action annule cet effet.	Toujours accessible

ÉLUE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	5	3	0 %	65 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	C	B	C	C	C	C

PERSONNAGE : Adelle
PROFIL : héritière des compétences extraordinaires de ses prédécesseurs qui en font une combattante redoutable.
CONDITION POUR DÉBLOQUER :
Finir la sous-quête L'élue.
ARMES : poignard, épée, lame, sabre, épée noble, épée lourde, épée large, katana, sceptre, bâton, bâton de combat
ARMURES : coiffure, chapeau, armure légère, robe

INSTINCT

NOM	COÛT PM	Distance d'action	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
VERMOT	0	4	Projeter une onde de choc qui inflige de gros dégâts et Lenteur à une cible à distance, réduisant ainsi la fréquence de ses tours d'action.	Barbe de cachalot
NESIAAM	0	Selon arme	Effectuer une attaque qui inflige Oubli à la cible en plus des dégâts, lui faisant perdre l'usage de ses compétences d'action.	Nagrarok
LENNART	0	4	Émettre un rayon d'énergie condensée éblouissant qui inflige de gros dégâts aux unités situées sur son passage.	À débloquer
HILO	0	6	Projeter une onde psychique qui inflige de gros dégâts et Confusion à une cible à distance, la poussant ainsi à agir de façon irraisonnée.	Chirijiraden
ÉCLIPSE	0	Tous les alliés	Se sacrifier pour rappeler les alliés K.O. et restaurer leurs PV ainsi que ceux des autres alliés.	Hyakushiki-Masamune
VIOLA	0	6	Créer un champ de force qui inflige des dégâts d'un montant égal à la différence entre ses PV maximums et ses PV actuels aux unités situées dans la zone d'effet.	Tiptaptwo
LADYLIS	0	1	Lancer un puissant Charme sur une unité adjacente afin de la forcer à agir contre ses alliés.	Ayvuir bleu
ADÉLAÏDE	0	1	Stimuler sa vitalité ou celle d'une unité adjacente, entraînant un Regain de PV à chaque tour d'action.	À débloquer

COMPÉTENCE	QUÊTE	ÉQUIPEMENT REÇU
Viola	Un ami disparu	Tiptaptwo
Vermot	Potion requinquante	Barbe de cachalot
Ladylis	Demoiselle en danger	Ayvuir bleu
Nesiaam	Le monstre d'Aisen	Nagrarok
Éclipse	Le Protecteur	Hyakushiki-Masamune
Hilo	La prophétie d'Hilo	Chirijiraden
Adélaïde	Les profondeurs	-

APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES DE L'ÉLUE :
L'équipement de l'élue n'est pas en vente dans les magasins. Il ne peut être obtenu qu'en finissant certaines sous-quêtes citées dans le tableau ci-contre. À noter que la compétence Adélaïde se débloque automatiquement à la fin de sa quête.

FURIE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	1	0 %	40 %	18

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	D	A	B	E	E

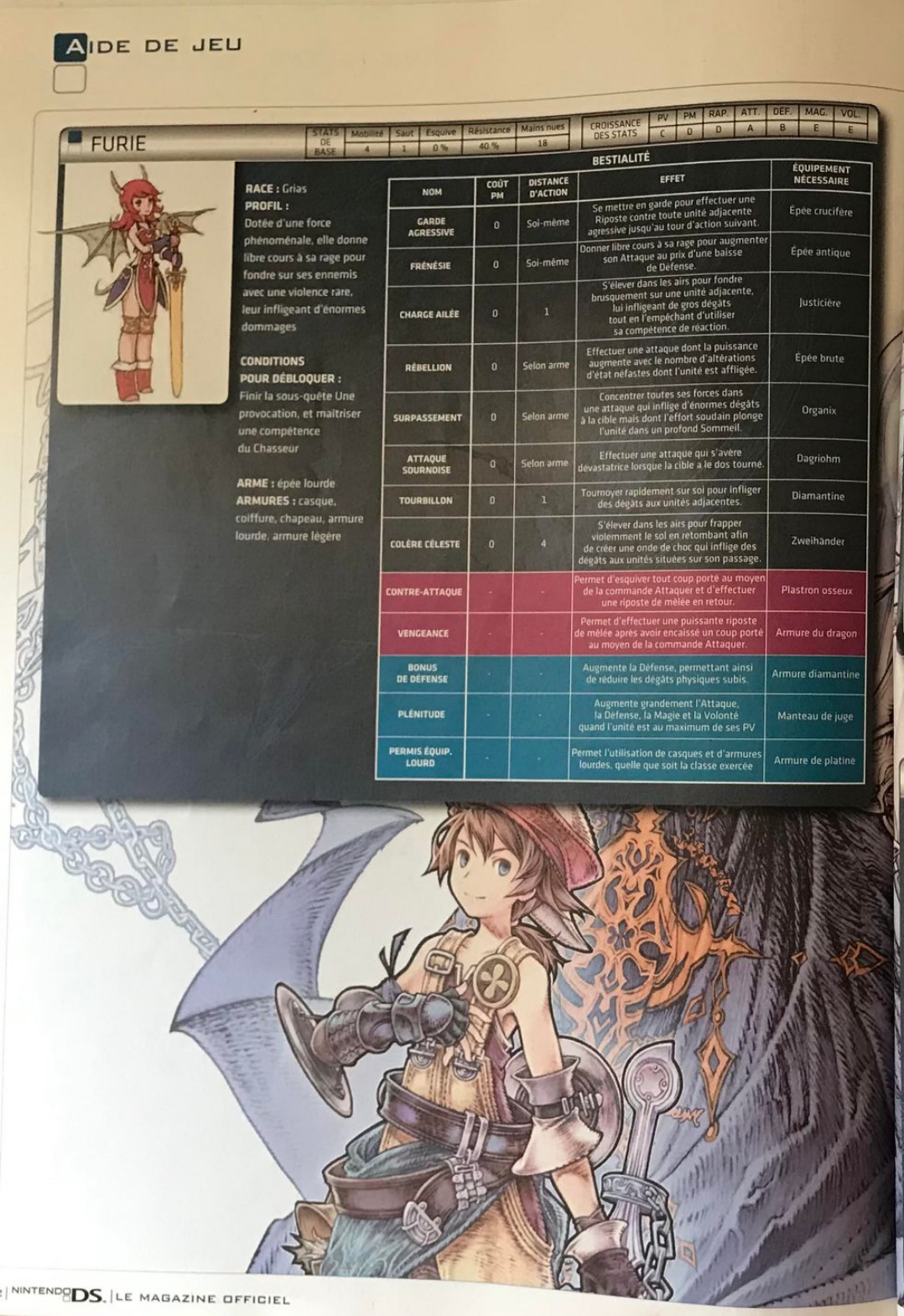
RACE : Grias
PROFIL :
Dotée d'une force phénoménale, elle donne libre cours à sa rage pour fondre sur ses ennemis avec une violence rare, leur infligeant d'énormes dommages

CONDITIONS POUR DÉBLOQUER :
Finir la sous-quête Une provocation, et maîtriser une compétence du Chasseur

ARME : épée lourde
ARMURES : casque, coiffure, chapeau, armure lourde, armure légère

BESTIALITÉ

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
GARDE AGRESSIVE	0	Soi-même	Se mettre en garde pour effectuer une Riposte contre toute unité adjacente agressive jusqu'au tour d'action suivant.	Épée crucifère
FRÉNÉSIE	0	Soi-même	Donner libre cours à sa rage pour augmenter son Attaque au prix d'une baisse de Défense.	Épée antique
CHARGE AILÉE	0	1	S'élever dans les airs pour fondre brusquement sur une unité adjacente, lui infligeant de gros dégâts tout en l'empêchant d'utiliser sa compétence de réaction.	Justicière
RÉBELLION	0	Selon arme	Effectuer une attaque dont la puissance augmente avec le nombre d'altérations d'état néfastes dont l'unité est affligée.	Épée brute
SURPASSEMENT	0	Selon arme	Concentrer toutes ses forces dans une attaque qui inflige d'énormes dégâts à la cible mais dont l'effort soudain plonge l'unité dans un profond Sommeil.	Organix
ATTAQUE SOURNOISE	0	Selon arme	Effectuer une attaque qui s'avère dévastatrice lorsque la cible a le dos tourné.	Dagriohm
TOURBILLON	0	1	Tournoyer rapidement sur soi pour infliger des dégâts aux unités adjacentes.	Diamantine
COLÈRE CÉLESTE	0	4	S'élever dans les airs pour frapper violemment le sol en retombant afin de créer une onde de choc qui inflige des dégâts aux unités situées sur son passage.	Zweihänder
CONTRE-ATTAQUE	-	-	Permet d'esquiver tout coup porté au moyen de la commande Attaquer et d'effectuer une riposte de mêlée en retour.	Plastron osseux
VENGEANCE	-	-	Permet d'effectuer une puissante riposte de mêlée après avoir encaissé un coup porté au moyen de la commande Attaquer.	Armure du dragon
BONUS DE DÉFENSE	-	-	Augmente la Défense, permettant ainsi de réduire les dégâts physiques subis.	Armure diamantine
PLÉNITUDE	-	-	Augmente grandement l'Attaque, la Défense, la Magie et la Volonté quand l'unité est au maximum de ses PV	Manteau de juge
PERMIS ÉQUIP. LOURD	-	-	Permet l'utilisation de casques et d'armures lourdes, quelle que soit la classe exercée	Armure de platine



DANSEUSE

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	60 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	D	B	C	E	E	C	C

PERSONNAGE : Penelo
PROFIL : elle virevolte gracieusement en imprégnant ses gestes de magie afin d'attaquer et d'affaiblir ses ennemis à distance

CONDITION POUR DÉBLOQUER :
Finir la sous-quête Une élégante rencontre.

ARMES : poignard, sceptre, bâton, bâton de combat
ARMURES : coiffure, chapeau, armure légère

COMMENT DÉBLOQUER PENELO :
Penelo se joint à votre équipe une fois que vous aurez fini la quête annexe Une élégante rencontre.

DANSE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
MENUET ÉMINÇANT	0	4	Exécuter un rapide pas de danse tout en projetant de fines lames d'énergie invisibles qui infligent de gros dégâts à une unité à distance.	Toujours accessible
DANSE DU SABRE	0	1	[Épées] Virevolter tout en assénant une volée de petits coups rapides à une unité adjacente avant de lui porter une attaque normale.	Toujours accessible
VALSE INNOMMABLE	0	4	Exécuter une danse diabolique qui inflige diverses altérations d'état néfastes à une unité à distance.	Sceptre hérétique
PAVANE LANGUISSANTE	0	4	Exécuter une danse nonchalante qui inflige l'altération d'état Lenteur à une unité à distance, réduisant ainsi la fréquence de ses tours d'action.	Toujours accessible
MAMBO MAGIQUE	0	4	Exécuter un rapide pas de danse tout en projetant une violente onde psychique qui fait perdre des PM à une unité à distance.	Toujours accessible
POLKA-MAZURKA	0	4	Exécuter une danse déconcertante tout en projetant une aura qui diminue l'Attaque des unités situées dans la zone d'effet.	Bâton d'esztam
SALSA LANGOUREUSE	0	4	Exécuter une danse troublante tout en projetant une aura qui diminue la Magie des unités situées dans la zone d'effet.	Sceptre de force
RAQS SHARQI	0	4	Exécuter une danse du ventre passionnée tout en projetant une aura qui absorbe les PV d'une unité à distance.	Bâton du sage
S.O.S. PROMPTITUDE	-	-	Rend le prochain tour d'action imminent en cas de Danger (PV bas).	Toujours accessible

AGENT

STATS DE BASE	Mobilité	Saut	Esquive	Résistance	Mains nues
	4	2	0 %	50 %	10

CROISSANCE DES STATS	PV	PM	RAP.	ATT.	DÉF.	MAG.	VOL.
	C	D	C	C	C	E	D

PERSONNAGE : Al-Cid
PROFIL : maître de l'espionnage armé d'un pistolet et ne révélant son véritable potentiel que s'il est entouré de femmes

CONDITION POUR DÉBLOQUER :
Finir la sous-quête Une élégante recrue

ARME : pistolet
ARMURES : chapeau, armure légère

COMMENT DÉBLOQUER AL-CID :
Pour débloquer Al-Cid, vous devez déjà disposer de Vaan et Penelo dans votre clan, puis procéder de la manière suivante :
1- Finir la quête annexe Un moment de répit
2- Finir la sous-quête Un duel épique
3- Finir la quête annexe Une élégante recrue

AISANCE

NOM	COÛT PM	DISTANCE D'ACTION	EFFET	ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
ESCORTER	0	6	Couvrir une alliée afin d'encaisser les dégâts à sa place jusqu'au tour suivant.	Toujours accessible
EXUBÉRANCE	0	Selon arme	Effectuer une attaque dont la puissance dépend du nombre d'unités de sexe féminin présentes dans l'équipe.	Pronunciamiento
GALANTERIES	0	1	Protéger une unité adjacente de sexe féminin d'une altération d'état néfaste et lui octroyer un Regain constant de PV.	Pistolet furtif
ENIVRER	0	1	Augmenter l'Attaque et la Magie d'une alliée ou tenter de lancer un Charme sur une ennemie pour la forcer à agir contre les siens.	Pacificateur
RENSEIGNEMENTS	0	6	Déceler les butins, objets et gils d'un ennemi, ainsi que tous les pièges et unités invisibles.	Toujours accessible
DÉLASSEMENT	0	Soi-même	Se relaxer un moment pour récupérer des PV et guérir de la plupart des altérations d'état néfastes.	Pistolet d'argent
CONDESCENDANCE	0	3	Provoquer la Furie d'une unité, la poussant à ne rien faire d'autre qu'Attaquer mais augmentant ses chances d'effectuer des coups Critiques.	Toujours accessible
TIR IMPLACABLE	0	Selon arme	[Pistolets] Effectuer un tir qui inflige de gros dégâts à la cible et diminue sa Rapidité, réduisant ainsi la fréquence de ses tours d'action.	Pistolet de duel

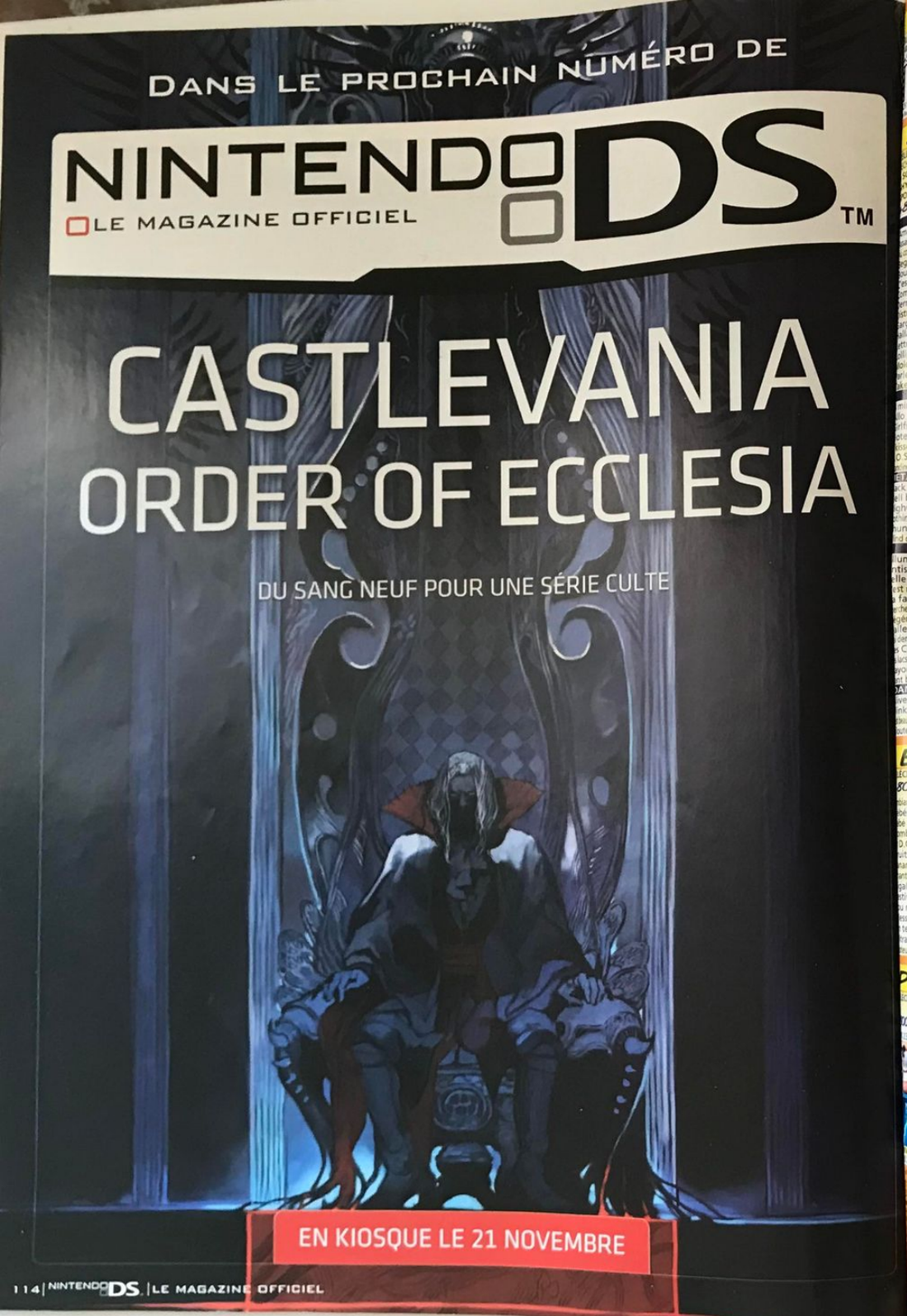
DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE

NINTENDO DS™

LE MAGAZINE OFFICIEL

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA

DU SANG NEUF POUR UNE SÉRIE CULTE



EN KIOSQUE LE 21 NOVEMBRE

VIDEOS

SONNERIES

TOP!

BRUITAGES MP3

PRÉNOMS

JEUX MOBILE

persomobiles

81122* 0899 706 222*

www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER?

LOGOS & ANIMÉS

INFORMATIONS CONSOMMATEUR

12+

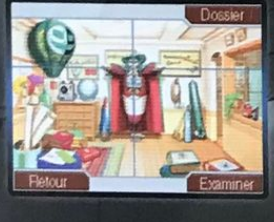
NINTENDO DS.

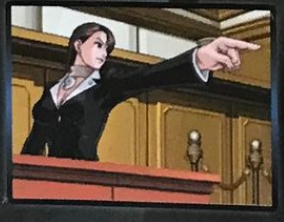
TOUTE LA VÉRITÉ RIEN QUE LA VÉRITÉ

SUR LE PASSÉ DE PHŒNIX WRIGHT !

Enquêtez sur les lieux du crime pour récolter des preuves et lors du procès, interrogez les témoins pour déceler le vrai du faux dans leur déclaration !

Incarnez Mia Fey et Phoenix Wright pour vivre respectivement leur première et dernière affaire !





LE VOILE SE LÈVE

LE 3 OCTOBRE PROCHAIN

©CAPCOM CO., LTD. 2004, 2007 ALL RIGHTS RESERVED